

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.214
专题企划
废土战车之歌
『《重装机兵》系列』回顾
三次元空间
步兵 战场之犬 3DS
攻略透解
噬神者2 PSP PSV
重装机兵4 月光歌姬 3DS
走近业界
《灵魂献祭 Delta》制作新要素访谈
研究中心
《胧村正》第一弹DLC详尽研究 PSV
赠品
《撕纸大冒险》麋鹿纸模

赠品制作指南

在11月22日发售的《撕纸大冒险》中，玩家可以在游戏中解锁许多可爱有趣的手工纸质模型，然后在官网上用自己的PSN账号下载下来进行制作。本辑的赠品就是其中的一款麋鹿手工纸模！下面就让手残帝库玛来为大家演示一下麋鹿的制作过程吧！

纸模部件说明







右耳、左耳、眼睛

制作步骤



Step 1 准备好制作手工用的剪刀和粘胶。



Step 2 用剪刀沿红色的实线将素材剪出备用。

Step 3 红色虚线表示此处需要内折。有斜杠覆盖的区域全部为粘贴区域。





Step 4 将麋鹿的每个部位都剪下来并按要求折好，要注意的是折叠粘贴区域部分时不用过分用力，不然粘贴部分太内卷的话就不方便稍后的粘贴了。

Step 5 粘贴麋鹿的身体时要注意将尾巴和鼻子的部分留在外面，将前腿和后腿粘贴好后就可以像图中这样与麋鹿的身体部分进行粘贴了。麋鹿脸上的三角区域用来粘贴眼睛，耳朵和鹿角粘贴在身体上注明的区域即可，不过要注意的是鹿角部分是有颜色的区域对内，耳朵部分则是有颜色部分向前。

★完成图★



Step 6 铛铛铛～！一只略带蠢萌感的麋鹿君就诞生啦！大家可以不经意地拿给身边的小伙伴们显摆，或者拿去送给男神or女神刷好感度哦！



废土战车之歌——“《重装机兵》系列”回顾

专题企划 P58

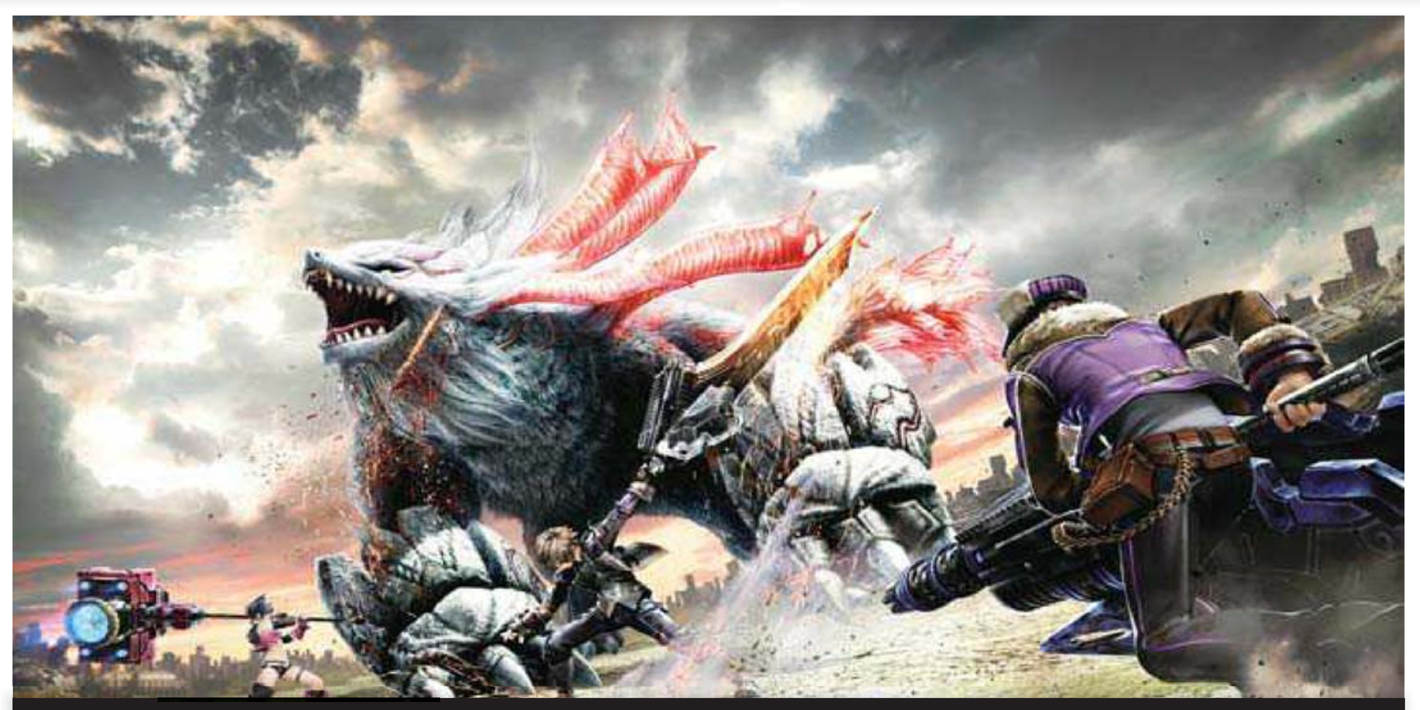


攻略透解 P87

重装机兵4 月光歌姬

3DS 驾驭战车、驰骋荒野

系统详解 主线攻略 通缉怪物打法



噬神者2

PSV/PSP 拿起手中的神机，噬神时间开始！

系统详解 任务简述 荒神攻略

攻略透解 P121

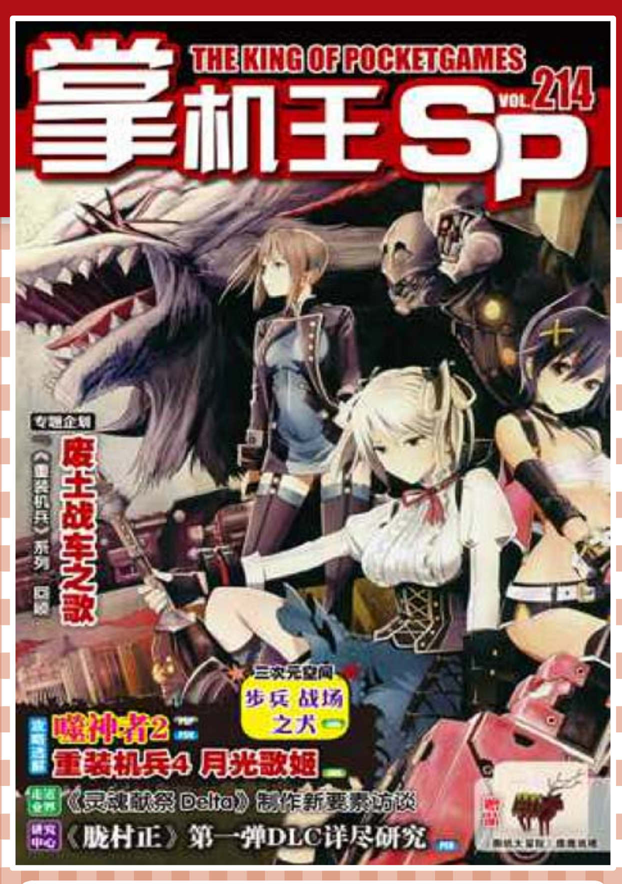




《胧村正》第二弹 DLC详尽研究

PSV 系统变化 流程攻略 奖杯要点

研究中心 P156



封面用图：噬神者2
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.214

口袋光环登录密码：ljdk5135



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

CONTENTS 目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 雷伊

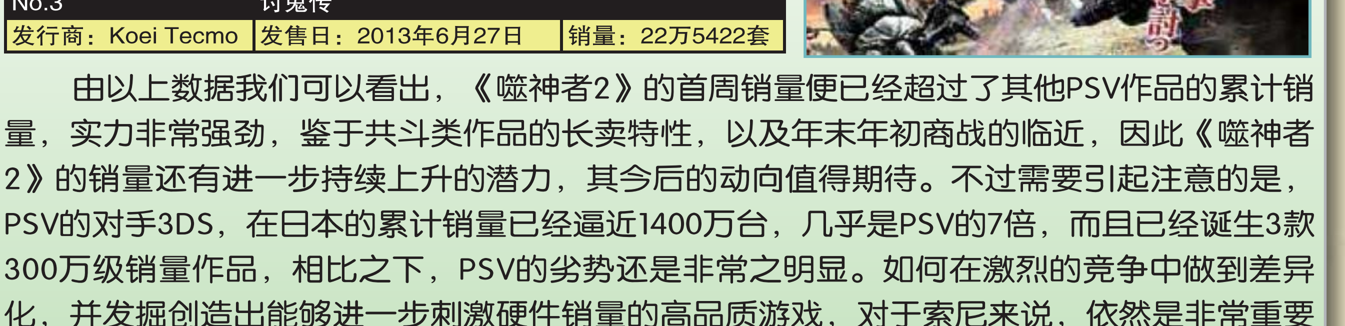
事件 EVENT

PSV日本销量终破200万，《噬神者2》功不可没

根据日本权威统计机构EnterBrain的统计，截止到11月17日，索尼旗下的PSV系列主机在日本国内的累计销量已经达到了202万7414台，其中包含刚于11月14日在日本首发的机顶盒PSV TV首周销量4万225台。PSV于2011年12月17日在日本首发，在发售之后，经历了售价较高、软件阵容匮乏等负面因素影响，销售成绩一直比较低迷。今年年初配合降价、软件阵容丰富，以及秋季新机型的推出新机型策略，PSV的销量才有所复苏，终于历经将近两年的时候，才在日本达成了200万台销量，实属不易。

于11月14日发售的共斗大作《噬神者2》，对PSV的销量具有较为明显的牵引作用。虽然本作是与PSP跨平台，但是更多的玩家选择了画面品质明显更佳的PSV版。本作发售当周，PSV（不含PSV TV）在日本的周销量达到了5万771台，是上一周的2.2倍，加上PSV TV4万多的销量，本周PSV系列主机在日本的周销量超过了9万台。而作为知名IP的续作，《噬神者2》的PSV版当周销量也达到了25.9万套，是PSP版销量的2倍以上。

同时，EnterBrain也公布了目前日本国内PSV软件累计销量的前三甲（不包括下载版），它们分别是：



No.1	噬神者2	
发行商：NBGI	发售日：2013年11月14日	销量：25万8826套
No.2	Persona4 黄金版	
发行商：Atlus	发售日：2012年6月14日	销量：25万37套
No.3	讨鬼传	
发行商：Koei Tecmo	发售日：2013年6月27日	销量：22万5422套

由以上数据我们可以看出，《噬神者2》的首周销量便已经超过了其他PSV作品的累计销量，实力非常强劲，鉴于共斗类作品的长卖特性，以及年末年初商战的临近，因此《噬神者2》的销量还有进一步持续上升的潜力，其今后的动向值得期待。不过需要引起注意的是，PSV的对手3DS，在日本的累计销量已经逼近1400万台，几乎是PSV的7倍，而且已经诞生3款300万级销量作品，相比之下，PSV的劣势还是非常之明显。如何在激烈的竞争中做到差异化，并发掘创造出能够进一步刺激硬件销量的高品质游戏，对于索尼来说，依然是非常重要的一项课题。

11月12日

Marvelous AQL宣布，今年春季在PSV平台推出并获得不错成绩的《瓦尔哈拉骑士3》，将于明年2月27日推出加强版《瓦尔哈拉骑士3 黄金版》，售价为4980日元。游戏将以《瓦尔哈拉骑士3》为基础加入全新的剧情内容，并且在模式方面也将大幅度进化。据悉，本作将在原版的基础上追加“天使”和“恶魔”两个种族，它们的加入将会使剧情更有看点。游戏配备两名玩家共同对抗敌人的“共斗模式”，以及玩家之间互相PK的“对战模式”，本作不仅支持Adhoc模式，而且还支持在线联机。本作的初回特典为3个追加任务的下载码，前两个下载任务可以获得新职业，而第3个追加任务中玩家则可以获得“比基尼盔甲”的新版，此次该比基尼盔甲将会以大红色呈现以突显其激情四射。

硬件 HARDWARE

任天堂参入移动平台？工程师爆料其正开发安卓平板



最近一段时间任天堂在家用机平台似乎混得并不如意，因此外界对其今后的动向颇为关心，而任天堂也确实收到了来自投资者们的压力，认为其应该向iOS、安卓等智能手机平台提供游戏作品，以顺应时代大潮，但固执的任天堂却一直没有采取相应的行动。直到最近3DS的新版本2DS推出之后，人们才反映：这真是像极了一台平板电脑！

而最近有迹象表明，任天堂似乎正在着手开发真正的平板电脑。一位自称来是自任天堂北美公司的软件工程师Nando Monterazo在其Twitter上表示，任天堂正在开发一款基于安卓系统的平板电脑，目前他正在针对该平板电脑的功能和运行环境进行测试。爆料人表示，这款平板电脑将只提供教育游戏，所以像任天堂众多家用平台上的游戏作品，将不会简单出现在这款平板上，不过该爆料人也表示，这款平板上的教育游戏中，将会有任天堂的经典角色出现，比如马里奥和路易。

而爆料人发布消息之后，国外媒体也就此消息的真实性询问了任天堂。但任天堂的相关发言人非常官方地表示，公司将不会对于传闻进行任何评论，同时也不表态该爆料人是否真的是任天堂员工。

11月14日

伴随着PSV TV的发售，SCEJA宣布Sony Entertainment Network账号可以同时登录的设备台数上限，将由原本的两台提升为3台。在此之前，玩家在PS Store购买的数字游戏内容，只要是用同一个账号就可以在PSP（含PSP go）或PSV合计共两台设备上同时享用其资源，此次上限变更为3台，对于玩家来说显得更为方便（数字视频内容原本的上限就是3台，所以此次不变）。而这也是出于PSV TV发售之后，玩家在家中用PSV TV进行游戏、出门用PSV或PSP进行游戏的机会变多，所以对上限的要求更高的原因。据悉，此次变更将会伴随PSN的升级而正式生效，但实施日期目前未定。SCEJA方面曾对同时分享上限进行过一次调整，原本数字游戏内容允许最多在5台PSP/PSV系列主机上分享使用，之后则将上限下调为2台，不过只要是在2011年11月17日之前购买的数字游戏内容，依然可以达到最高5台机器分享的权限。

11月17日



人气动画作品《少女与战车》（Girls und Panzer）将会首度改编成游戏，对应平台为PSV。据悉，PSV版全名为《少女与战车 制霸战车道》（Girls und Panzer 战车道、极めます！），将由NBGI于明年春季搬上PSV平台。游戏目前的情报还比较有限，不过据悉在本作中，玩家可以操作全3D的战车进行战斗。自然，原作中的众多角色也会悉数登场。《少女与战车》是由水岛努指导、《轻音少女》的编剧吉田玲子负责剧本的原创动画。在原作中，战车道和花道、茶道一样，是一项对于日本女生来说必须掌握的手艺，而故事的主人公却偏偏不喜欢战车道，从而引发出一连串故事。

栏目主持：胧月

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP10

PSV版《噬神者2》不负众望地以首周将近26万的销量登顶，成为PSV迄今最为卖座的游戏，PSP版销量同样接近12万。考虑到今后的续航，双平台合计销量突破50万应该问题不大。受本作和PSV TV发售的双重带动，PSV的当周销量也以9万台的成绩领先于3DS，小编实在已经想不起来上一次的领先是猴年马月了。

软件销量（日本） 2013年11月11日～11月17日

排名	游戏名	原名	厂商/类型/发售日/价格	平台	本周销量	累计销量
1 (NEW)	噬神者2	GOD EATER 2	■NBGI■ACT■2013年11月14日■5980日元	PSV	25万8826套	25万8826套
2 (NEW)	噬神者2	GOD EATER 2	■NBGI■ACT■2013年11月14日■5980日元	PSP	11万9620套	11万9620套
3 (↓)	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスター X・Y	■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元	3DS	6万4341套	324万4689套
4 (NEW)	大合奏！兄弟乐队 P	大合奏！ バンドブラザーズP	■任天堂■MUG■2013年11月14日■4800日元	3DS	4万1087套	4万1087套
5 (↓)	怪物猎人4	モンスターハンター4	■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元	3DS	3万2813套	309万4852套
6 (NEW)	徽章机器人 双人战 甲虫版・锹形虫版	メダロットDUAL カブトVer.・クワガタVer.	■Rocket Company■ACT■2013年11月14日■6090日元	3DS	1万9839套	1万9839套
7 (NEW)	世界足球 胜利11人 2014	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014	■Konami■SPG■2013年11月14日■3980日元	PSP	1万6504套	1万6504套
8 (NEW)	神秘家族往事录2	アルカナ・ファミリア2	■Comfort■AVG■2013年11月14日■6090日元	PSP	1万1293套	1万1293套
9 (NEW)	世界足球 胜利11人 2014	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014	■Konami■SPG■2013年11月14日■4980日元	3DS	1万459套	1万459套
10 (↓)	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 传说の忍とサバイバルバトル！	■NBGI■ACT■2013年10月17日■4980日元	3DS	7885套	9万6242套

硬件销量（日本） 2013年10月28日～11月3日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	6万978台	400万646台
PSV	9万996台	95万255台
PSP	3925台	39万5253台

3DS累计销量 1376万3128台

PSV累计销量 202万7414台

PSP+PSP go累计销量 1957万4353台

软件销量（北美） 2013年11月10日～11月16日

排名	变动	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	价格	机种
1	—	口袋妖怪 X・Y	Pokemon X/Y	Nintendo	RPG	2013年10月12日	39.99美元	3DS
2	↑	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	Nintendo	ETC	2013年6月9日	34.99美元	3DS
3	↑	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	A・AVG	2013年3月24日	34.99美元	3DS
4	—	马里奥赛车7	Mario Kart 7	Nintendo	RAC	2011年12月4日	39.99美元	3DS
5	↑	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	Nintendo	ACT	2012年8月19日	39.99美元	3DS
6	↑	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	Mario & Luigi： Dream Team	Nintendo	RPG	2013年8月11日	39.99美元	3DS
7	—	口袋妖怪 黑・白2	Pokemon Black/White Version 2	Nintendo	RPG	2012年10月7日	34.99美元	NDS
8	—	超级马里奥3D大陆	Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl	Atlus	RPG	2013年10月1日	39.99美元	3DS
9	↑	大金刚王国 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	Nintendo	ACT	2013年5月24日	34.99美元	3DS

本周销量 7万3210套 | 累计销量 246万1404套

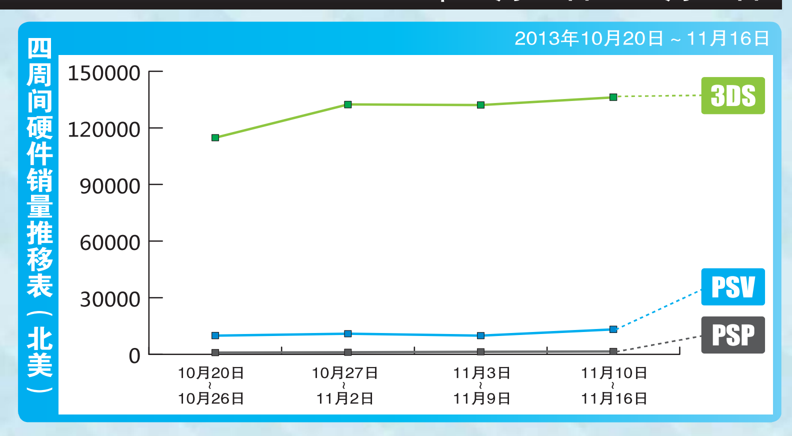
硬件销量（北美） 2013年11月10日～11月16日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	13万6245台	239万1918台
PSV	1万3212台	32万9242台
PSP	1434台	9万6087台

3DS累计销量 1020万330台

PSV累计销量 150万7060台

PSP+PSP go累计销量 1975万1504台





●《MH4》出个4G加强版——《MH3》限定机购入无望，坐等4G出限定机。（湖北武汉 袁雅婷）

●PSV《MHFG》，希望日服不禁非日本IP登录。（北京 张剑）

●希望能将《逆转》、《雷顿》、《DQⅦ》等一系列需要汉化的游戏推出官方中文版，尽管我知道不可能。（安徽马鞍山 袁义海）

●二叔出品必属精品，期待《灵魂献祭Delta》。（江苏苏州 杨天远）

游人望远镜

栏目主持 虫无兮

11月，临近年末。对于大多数人来说，这个月的第11天已然变成一个重要节日。男性可以自怜或者自嘲，女性则为电子商务做出贡献。不过，“November”的原意实际上是“第九个月份”，也就是说，非单身的男性每年都要经历一次“9.11”呢。



和田洋一

SE兼TAITO的董事长

这是我们想通过云游戏展现出来的一种世界。这一种游戏世界，无论玩家是否参与其中，都会根据玩家的反应，遵循着神定下的规则而进化开去。世上的有形之物，原本也是这样被创造出来的。

11月18日



图上的这个是一种分形，即“在任意尺度上都有精细结构，有一定的自相似性和递归定义，无论整体或局部都难以用传统欧式几何语言描述的几何学模型”。很多自然界中的事物都可以被视作分形，所以也有人将分形称为“神的指纹”。有兴趣的玩家可以搜一下，分形也被视作一种艺术品。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

因为续篇的《深红的碑文》最近发行了，而且听说盐泽读了之后大哭了起来，所以我一直都想买的但也一直没有下定决心买的上田早夕里的《华龙之宫》，刚刚终于入手了。

11月18日



《华龙之宫》讲述的是海底隆起后分别居住于大陆和海上的两个人种之间的冲突的SF小说。于2011年获得了日本第32届“日本SF大赏”，于SF爱好者之间也是好评如潮。



石井次郎

《428》监制，《时间旅人》制作人

由小玉和北岛一起打造的新漫画《ハマトラ》终于要开始连载了！话说回来，到底有多少年没有买过《Young Jump》了啊！

11月21日



有《428》的脚本作者北岛行德和《Blood Lad》的原画小玉有起共同参与的这部漫画，已经于本月推出第一话。明年还会有新番动画，喜欢超能力战斗的读者可以留意一下。



樱井政博

《星之卡比》之父，近期作品为《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》

在网购时不小心买了两个一样的游戏，这是常在我身上发生的事。可是，这次犯的错连我自己都看不下去了……

11月16日



怎么看都是要转发送人的节奏啊：“为保佑《大乱斗》大卖，PO主送东西求RP。只要转发本微博，《大乱斗》发售当日我将从转发者当中抽出一位送他全新的PSV TV……”



池尻大作

filament董事长，“《大众高尔夫》系列”制作人，最近作品为《Juzu》

从箱根归来的途中在御殿场的とらや工房，享用了番薯团子和茶。红叶很美，富士山也很气派，静冈最棒了！

11月17日



看到这甜点就情不自禁的想起了在《胧村正》的茶屋中食用茶点的情景。都在骏河的茶屋了，应该点特有的蜜豆才对啊（笑）。



小林裕幸

Capcom所属制作人，“《战国BASARA》系列”、《生化危机6》等作品监督

今天，电影《生活危机 诅咒》在国际3D协会日本分会主办的“国际3D协会 光影日本颁奖典礼2013”上，获得了“动画/VFX类”的最佳作品奖。

11月20日



《生化危机》无论是游戏系列还是电影系列，现在都有种在走弯路且绕不回来的感觉，而此时游戏与电影结合而成的《生化危机 诅咒》则获奖了，总感觉有种讽刺呢。



黄金眼

本辑评分值得重点关注的有《噬神者2》和《重装机兵4》，前者的素质完全对得起首周37万的不菲销量，虽然平衡性有待调整，不过特色的系统异常精彩，可谓该平台目前素质最高的狩猎游戏。相比稍稍崛起的前代，《重装机兵4》的叫好不叫座尤其令游戏时间破百的攻略小编扼腕叹息，硬派耐玩的本作决不会让细细品味它的玩家失望。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

秋叶原之旅2



PSV

再现秋叶原的实际街景与店铺，主人公通过各种格斗技打倒袭击人的“魔骸者”，让他们的皮肤接受日光洗礼。

总分 21

项目	评价
画面	★★★★☆
系统	★★★☆☆
服务	★★★★☆

■AKIBA'S TRIP 2■卡带
■Acquire■A・AVG■动作冒险
■2013年11月7日■1人■无对应周边

胧月 和前作一样，依旧以战斗和服装的收集为主要的游戏内容。场景的细致程度相比前作有了很大的提升，正如宣传的一样将秋叶原的真实面貌展现了出来，场景的数量也有了提升。不过虽然建筑成型了，但是真正可以进入的区域却很少，店铺也都只有一个界面，略显遗憾。动作方面手感很不错，防反和特殊攻击的设定也让战斗不会太无脑，合体技的加入让玩家在面对强敌时也有更多的攻击选择。主线剧情并不长，但游戏有多名女主角的结局以及不同剧情路线才能收集到的服装，可以尽情享受多周目游戏的乐趣。 **7**

阿鲁 场景变多、画面变好是最直观的感受，街道变得更接近真实的秋叶原，不过剧本方面不如前作，分支任务大多也是刷刷刷档次，二周目后经常出现强制退出游戏的BUG让人十分苦恼。 **7**

白菜 理所当然地，相比前作硬件平台得到提升后，画面音乐语音等演出水准均大幅提升，算得上无愧于次世代掌机的作品。战斗的爽快感和换装依然值得评价，但故事性有些薄弱。 **7**

噬神者2



热血推荐

PSV/PSP

以夸张的武器和高速的动作诠释的科幻系狩猎游戏，玩家可觉醒富有个性的必杀技，与同伴一起狩猎凶暴的巨大荒神。

总分 26

项目	评价
画面	★★★★☆
系统	★★★★★
进化	★★★★☆

■GOD EATER 2■卡带/UMD
■NBGI■ACT■动作・狩猎
■2013年11月14日■1～4人■无对应周边

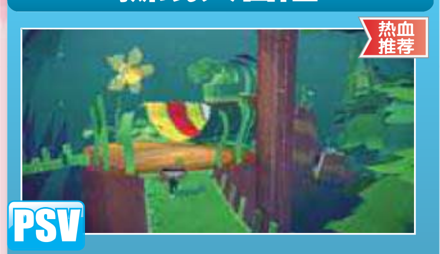
乌冬 PSV版的画面有了较为明显的提升，游戏战斗的节奏快，流程长度令人满意，剧情颇有看点。之前试玩的丢帧，拖慢现象在正式版得到了很好的解决，哪怕多人联机并面对多个大型怪物的时候也几乎不会出现卡的现象。新增的两种进展武器个性十足，优劣点明显，操作起来重复感低。Blood Art系统让游戏的爽快度大幅提升，但免不了刷技能的过程。游戏前期难度过低，挑战性不足。近战攻击的打击感比较薄弱，后期依然存在一些威力过大的子弹，破坏了游戏的平衡性。 **9**

阿鲁 新增的必杀技系统让战法多样化，但实际用下来觉醒难度大，而且每次最多只能选择一个进行装备，后期很难取舍。必杀弹和必杀技平衡性差，部分编辑后的子弹威力太过于破坏游戏性。 **9**

胧月 新增荒神数量和任务总数比前作多出一倍，游戏耐玩度增加了不少。地图的制作方面有些偷懒，新增场景单手就能数完，设计也颇为简陋，后期的各种荒神混战让人打得有点乏味。 **8**



撕纸大冒险



热血推荐

PSV

玩家扮演全能的上帝，协助游戏中的小邮差传达来自游戏世界的信息。

总分 24

画面	★★★★★
难度	★★★☆☆
创意	★★★★★

■Tearaway■卡带
■SCEA■ACT■动作
■2013年11月22日■1人■无对应周边

库玛 游戏的主线虽然十分简洁，但胜在整体创意上十分有新意。随着主线的推进，PSV的众多功能被渐渐融入游戏中，操作也变得越来越丰富。固定的存储点和自动存档功能也减少了玩家在游戏失败后重新挑战所花的时间，因此本作的通关基本没有什么难度。但是本作在可玩性上并未作太深入的挖掘，无论是要素收集还是关卡攻克都会让人有一种戛然而止的意犹未尽之感，有点辜负作品本身在操作设定上下的功夫。不过总的来说，本作出色的游戏美术和折纸创意还是营造出了一个完美的童话世界，十分适合童心未泯的玩家们。 **8**



苍穹 游戏关卡的设计让破解方法都一目了然，整体游戏难度较低。不过游戏的整体理念十分新颖并合理运用了PSV的各项功能，与玩家的互动感十足，玩起来时常会有惊喜感。 **8**

阿鲁 本作童趣且迎合女性玩家。在PSV功能的运用上本作比较让人耳目一新，游戏的各种元素也十分引人入胜。如果游戏能在关卡设计上再深入点就更好了，如扩充关卡内容、设置隐藏关等。 **8**

重装机兵4 月光歌姬



黄金珍藏

3DS

老牌RPG系列的正统续作，初登3DS平台就一改以往的朴素风格，以完全3D的画面、精美的过场动画以及众多知名声优的加盟标榜着系列的焕然一新。

总分 27

耐玩	★★★★★
进化	★★★★☆
厚道	★★★★☆

■メタルマックス4～月光のディーヴァ～■卡带
■角川Games■RPG■角色扮演
■2013年11月7日■1人■无对应周边



苍穹 游戏在保留系列风格的基础上有所突破，作为“《MM》系列”的首款3D作品，不少方面都借鉴了当年PS2版的《沙尘之锁》，3D建模下的战车能够将各个部件的细节都展示出来，足以满足喜欢DIY的玩家们的需求。射程概念的引入更进一步细化了兵器的特征，C装置复数特性、底盘6炮孔等调整在平衡性的控制方面也不错。虽然废除了副职业系统，但技能强化和更换的针对性无疑更强，两个新增职业也在此系统的辅助下站稳脚跟。非要说有什么不满的话，一是特殊弹与S-E融合在了一起，没有了以往的自由性；二是主线剧情有些高开低走之感。 **9**

乌冬 画面为系列再创新高，战斗时感觉尤其激烈，请声优为主要角色献声也不错，战车改造则更自由。但大地图上缩小比例前行时觉得车速有些慢。 **9**

马修 本作的的音画表现没得说，主线、支线剧情也一如既往地精彩。DLC要素虽多但并不影响剧情，完全是老玩家福利向的，但DLC战车的设定有些让人不满。 **9**

星霜的亚马逊女战士



3DS

玩家要扮演一位大叔心的眼带少女，通过对一众少女上下其手来解放因子，逃出监狱星。

总分 23

战略	★★★☆☆
系统	★★★★☆
迷宫	★★★☆☆

■星霜のアマゾネス■卡带
■Arc System Works■RPG■角色扮演・迷宫探索
■2013年11月14日■1人■无对应周边



胧月 系统质朴，但需要考虑电池的残量和AP累积，战斗本身还是很好玩的。然而BOSS的招式和AI较为单调，我方招式性能又存在重复性，导致打法非常单一。每项技能的升级提升了游戏的养成乐趣，而每种技能在一场战斗中无论使用多少次，熟练度只增加1的设定让人颇为不解，也许厂商想让玩家均衡培养技能，但这种半强迫性质的培养方式实在无法尽兴。因子解放模式下即便一次获得30个以上的因子，也只有一句台词奖励，略缺诚意。另外作为一款迷宫类RPG，中后期的迷宫反而设计得非常苍白，地形本身不复杂却有一种故意整人的感觉。 **7**

虫无兮 虽然披着美少女的外皮，但其实是相当考验战略的游戏。战斗中AP和电池会对玩家的行动作出限制，而角色的招式之间还会产生连携，需合理安排行动顺序。 **8**

白菜 看上去好像是集合美少女和擦边球的角色Game，实际上玩起来却非常硬派。战斗和培养系统均有着自己的特色，游戏难度在中期之后也会提升，对于迷宫RPG玩家来说拥有纯粹的吸引力。 **8**



黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐 黄金眼评分 25

文 白菜

3DS	AVG 丨文字冒险		
	逆转裁判 5		
	逆转裁判 5		
	Capcom	日版	2013年7月25日
	1人	5990日元	无对应周边
	游戏时间：40 小时以上		

在1～3代的辉煌之后，4代太过奇异的各种设定以及主人公薄弱的性格与存在感，毫无疑问使得系列的口碑受到了严重的影响（直到今天仍然有玩家不客气地将4代称为“黑历史”，并试图否认其存在）。4代与5代间隔了六年，其真正原因我们不得而知，但想来与4代的一致差评脱不了关系。痛定思痛的5代，如何挽回流失的FANS，并且吸收新的血液，同时还要保持系列的特色，必然是横在面前的难题。

系统改进

先说结论，这款时隔六年的正统续作总的来说还是挺让我满意的，其中很重要的一个原因，就是因为系统的改进。以前记得也在书上提过，当年GBA上的《逆转裁判》给我一个印象很深的地方，就是搜查界面的不亲切。可以搜查的地方不会有任何提示，搜查过的地方也不会做出明显区别，最恐怖的是没有提示功能，一段时间不玩后重开，连自己要干什么都忘了……导致当时的我总是想着这系列很经典，却总是提不起勇气玩第二次。值得庆幸的是，本作就完全没有这样的担忧了。调查界面中光标指向可疑之处时会变红，只要调查过的场景物品，都会在手指上划上勾来提示玩家。进入调查界面之后，没有完成规定的调查任务都不会让玩家离开，这样也完全杜绝了因遗漏关键调查物而导致卡关的情况。新增的“侦探笔记”功能也记载了玩家的游戏进度，即使长时间不玩，回来时翻看一下，立刻就能整理清楚自己当前的目标。这几个改进看似简单却非常贴心，也是系统亲民化改动中个人认为最值得赞赏的部分。

法庭战斗的部分也有值得瞩目的变化，当然我指的不是建模3D化这种旁枝末节的部分。系列老玩家应该都还记得4代中那噩梦一



▲“心灵观测”的可玩性也远远超出玩家的想象。

般的“看破”系统吧？要求玩家对证人的全部证词进行观察，寻找其中一处身上出现变化的细节。证言一般多达6句，身体上可观察的部分包括了整个上半身，而其中产生变化的一处细节恐怕只在一句证言中的某个时间段闪现一次，简直是大海捞针一样的鬼畜难度。当初听说本作加入4代的“看破”系统时，当真吓得我心都提到嗓子眼了。不过实际体验后发现，法庭战斗中因为夕神检察官的出色发挥，完全遏制了小王同学施展“看破”的绝大多数机会，让“看破”的主舞台转移到了搜查部分。而且看破的对象也缩减到了一句证言，给玩家带来的压力大幅减少。像这样对玩家回馈不佳的部分作出改进，让玩家能够获得更好的游戏体验，正是本作令我非常赞赏的态度。

高水准的DLC

一般说起DLC，总是让人有一种“骗钱商法”的负面印象挥之不去。从FC时代开始算起至今已经30年左右的时光中，玩家们毫无疑问已经非常习惯“一次性消费玩到所有游戏内容”的定式思维，对于需要追加购买的下载内容多多少少持有抵触情绪。如果DLC的内容比较糟糕（例如将游戏中原本就应该自带的内容做成需要解锁码的形式放出下载，或是销售价格与实际价值相差较大），更是容易激起玩家的愤怒。不过关于本作的DLC，似乎并没有听到类似的声音，原因自然是因为这个消费对得起DLC的品质。

先来谈谈DLC“猜谜 逆转推理”。游戏中自带的序章可以体验5个小谜题，不过这5个谜题都非常简单，凭这种素质与诚意想让人掏钱玩，简直是痴人说梦。然而等到全部谜题DLC放出时，为了攻略任务而购买的我不禁傻眼了：前篇、中篇和后篇共75个谜题，而且难度大都不可与序章同日而语，其中更是有与日本文化习俗息息相关的内容，在难度与数量方面绝对无可挑剔，而且每个章节仅售150日元，性价比完全超值。

另外在9月12日之前，可以在e商店以半价400日元购买DLC特别案件，内容是成步堂回归司法界的第一个案件。这个DLC案件的长度完全不亚于正篇的完整案件长度，而且还附带了三段以上的动画影像，制作上也没有敷衍了事。如果将游戏的售价除以章节的数量，那么这个案件即使按照全价800日元来算，也是物超所值的。当然比起价格更重要的是，作为一款推理类型的ACG，可实际体验的正规游戏内容增加，对于玩家来说价值可远远超过那些服装、语音之类的边角货。



结语

以上列举的只是部分非常抢眼的优点，其他诸如3D建模、音乐之类的亮点都按下不表，制作组的诚意确实是传达到了我这里。而在作品正值热潮的期间，当然不可避免地也听到了许多批判的声音，例如批判难度设置不高、批判系统不够硬派、批判圈套设置牵强、批判剧情发展脱线等等。其实这多多少少也是玩家的怀旧情结作怪：要知道六年前与如今的游戏环境已经大大不同，面对智能手机上休闲手游的强力冲击，愿意像六年前一般抱着不亲切的硬派系统啃上老半天的玩家已经屈指可数。亲身经历本作的游戏后可以体会到，如何让本作以最亲切的系统吸收新玩家，是制作组下了相当多工夫的地方，要求系统上的倒退复古简直属于无理取闹，没有新鲜血液的加入，又如何让系列保持常青？更何况本作是否动用降低难度的帮助系统，完全是交由玩家自行抉择的，铁血汉子也完全可以一路凭借自己的推理冲关到底。至于圈套与剧情就更加偏向于个人倾向了，以个体为单位的一介玩家顶多只能说说“我不喜欢”，否定他人的喜好并不是什么值得赞赏的行为。更何况本作的剧情虽说略有神展开，但这不也是本系列一直以来给人的感觉吗？

便携领域

过去人们常说掌机游戏受到了手机游戏的冲击，不过现在看来，真正受到智能手机和平板电脑这些便携设备冲击的反而是电脑和电视机，尤其是传统PC市场已经连续出现出货量下降的趋势。而电视机的日子同样不好过。今年全球电视机出货量继2012年后，再次表现出年度式下滑，比去年同期下降5%。也许要不了多久，人们在休息时间的娱乐活动将全面从客厅转向卧室了。

情报室

iOS版《太鼓达人》将推出专用蓝牙太鼓





《太鼓达人》在各个游戏平台上都非常受欢迎，除了不同种类、风格和难度的音乐之外，融合了太鼓鼓点的打击节拍是它最大的特色。为了更好地让玩家感受到太鼓精髓，NBGI面向PS3、Wii等推出过专用的太鼓控制器，现在iOS平台的《太鼓达人》玩家也将拥有专用的蓝牙太鼓了。

iOS版《太鼓达人+》专用太鼓将于12月发售，体型比其他机种的太鼓要显得迷你一些，适用于iOS 5.1以上系统，此前因为触摸屏特性显得稍微短板的谱面打击感可以用这架迷你小太鼓来弥补了。目前NBGI已经在官网开放预订，会员购入的话会赠送“小咚太鼓套”，限量 2000份，其实就是套在控制器上面的布套，两边有两个缝合的圆桶状带子，不玩游戏的时候可以把鼓棒收到小咚的左右两边，方便又可爱。

Level-5大作《奇迹滑触》便携版11月上架

Level-5今年8月高调公布的掌机、家用机、便携平台多机种豪华RPG《奇迹滑触》（Wonder Flick）11月率先上架iOS和Android平台，目前游戏已经开放官网预注册活动，距离正式登陆时间已经非常接近。

《奇迹滑触》号称Level-5史上最宏大的幻想RPG，制作阵容也非常豪华。游戏画面继

承了该社一贯的Q版风格，游戏以传统的RPG形式展开，玩家可以创建自己风格的角色进行冒险，通过挑战地下城迷宫获取稀有的装备。除了RPG中常见的丰富多彩的装备之外，游戏最大的亮点在于玩家可以自由地对游戏中一种被称为“徽章”的物品进行组合，通过不同种类的徽章来施展出各式各样的攻击，让玩家在短短的3分钟内就能体会到系统的乐趣与感动。操作方面，便携版将充分发挥触控操作特性，可以进行简单的一指控制式战斗，爽快度非常之高。



本作通过Level-5开发的“UNIPLAY”可以实现全平台存档继承，是对应新游戏概念“UNIPLAY”的第一款RPG。玩家通过游戏的服务器将自己的游戏存档进行共享，比如说在外出时用iPhone游戏，回家之后则可以打开Wii U来继续之前的冒险，而在睡前则可以惬意地拿起PSV继续休闲厮杀一番。

本作由日野晃博担任总制作，BOSS、角色设定由“《雷顿教授》系列”和“《圣剑传说》系列”的长野拓造和池田奈绪担任，而作曲则由“《最终幻想》系列”的音乐制作人植松伸夫先生担任，PSV、PS3、Wii U、PS4、Xbox One等后续版本将在2014年陆续推出。






FC之魂重燃，“《热血》系列”塔防游戏即将登陆便携平台

一款由Arith-Metic制作的塔防作品《热血对战国夫君 TD（热血对战くにおくんTD）》将会在年底与玩家们见面，届时会登陆iOS和Android两个平台，充满热血与激情的国夫君将再度给从FC时代走来的玩家们带来一场别开生面的校园激斗。

在游戏中，国夫会遇到鲛岛力、真治、和力等一众老对手，玩家要做的就是操控国夫君誓死保卫自己的领地，届时他将率领热血高校内外的伙伴组成一支强悍生猛的队伍，使用砖头、撬棍、球棒等熟悉的道具以及各种人物必杀技与众多“不良少年”展开搏斗，不计后果的逗趣玩法相信会让很多人重拾童年时代的回忆与感动。



据悉，该作还加入了角色的强化与收集、武器装备升级等养成元素，除了国夫，玩家还可以使用各种小配角展开游戏，从校外街头、到校内操场，如同打鸡血般地活跃在各个场所。更有趣的是，该作还支持联机对战，届时不妨邀上儿时一起玩FC的小伙伴，再次在手机上挥洒青春的热血和汗水吧。

高德导航



类型：导航	厂商：AutoNavi
价格：免费	版本：中文版

“高德导航”是国内比较知名的手机导航应用，一直也有着不错的口碑，只不过过去高达50元的售价还是让不少用户望而却步，直到今年暑假突然宣布进入免费时代，使得该应用的普及率直线上升。

“高德导航”拥有离线引擎、导航引导、地图数据以及人性化的设计理念，同时搭载最前沿的AR导航、车主服务、动态路况及完善的升级方案等功能。UI设计干净整齐，观感比较舒服，常用功能如终点起点的设置，周边查询、地点搜索等都置于画面的下方，城市地图信息显示清晰到位。同时软件还允许用户自定义字体大小、声音、语言类型、出行方式等，最大化地符合个人操作和视觉习惯，而配合简单的点触或划动操作即可轻松实现这些功能的调整。

离线规划路线并导航非常实用，只要事先下载好对应的城市数据，在实际使用过程中无需联网定位都可以轻松为用户指路，当然，由于“高德导航”包含的地图内容比较详尽，数据包会比较大，所以建议使用Wi-Fi进行下载。在线导航的过程中，除了可以使用传统的打字搜索目的地外，还可以使用方便实用的语音搜索，只需要清晰地说出地点名称，应用就会第一时间检索。更有趣的是该功能还支持简单的地图调整功能（如缩放、移动等），如果是经常开车出行的用户，语音搜索功能可以让你的驾驶更专注，无需为了搜索目的地而分心。





ColorPix



类型：摄影与录像	厂商：TABKO
价格：限时免费	版本：中文版

ColorPix是一款图片美化软件，虽然操作简单易学，但是却具有一定的专业性。除了直接拍摄，用户也可以进入本地图库获取图片，单一或是批量选取皆可，完成之后会立刻显示在收藏夹当中。这些图片可以实现裁剪、分享、删除、编辑美化等功能，当然也可以直接双击图片进入“过滤器”界面。由于界面大部分已经汉化，因此就不存在什么上手难度了。

在“过滤器”功能区，软件提供了滤镜、暗角、虚化等常用的美化功能。而滤镜又被细分为“场景”、“复古”、“酿酒”、“涂鸦”、“线性”等多个种类，内含的美化方案就更是不胜枚举了。应用的拼图功能也非常强大，虽然不能自主创造和搭配，不过42种拼接方式应付日常使用也已经绰绰有余。至于它的强大之处在于每一个方框的图片可以有多种来源选择，不仅可以使用前置和后置摄像头拍照，而且用户可以根据自己的意愿选择是单个还是全部方框取图。更有趣的是用户可以在本地图库中选择一张图片，只取下部分区域来填入其中，灵活性极高。





制作好的图片除了可以在Facebook、Twitter这些国外主流的社交平台直接上传之外，也支持分享到新浪、腾讯两大国内社区。另外还提供了本地保存、电子邮件、打印、Wi-Fi导出等传输和分享方式，可以说在众多图片应用中，“ColorPix”所具备的传输和分享功能算是非常齐备的了。

iOS/Android



被称为平板电脑上最好玩的重力感应游戏《重力存亡》的续作《重力存亡2》来了，这款简洁明亮的2D游戏，以重力感应为主要玩法，展示了一场与分子世界的激烈对抗，耐玩度十足的同时挑战性也相当之高。续作在延续前作风格的同时，又用全新的引擎带来了更出众的显示效果。





《重力存亡2》玩法上没有变化，同样还是需要运用重力感应控制画面中的小箭头躲避红点的追击，同时吃掉场上出现的武器来消灭小红点，消灭得越多分数越高。主要依靠重力感应的本作，操作方式又细分为三个选项：Regular、Top-Down 和可以自由定义的Custom。不论何种游戏方式，红点都是玩家的敌人，而受控制的的则是“一个圆点和一个箭头”，玩家要防止红点碰到自己。但只懂得躲避还不够，在画面上还会出现各种颜色的圆圈，这些都是武器，可以用来杀死红点，武器不同效果自然也不一样，从热感冲击波到发散式导弹，还有光剑、吸收式护盾、反弹陨石球，应有尽有。多样的武器光影效果，也令游戏画面的华丽度得到了很好的体现。

当达到一定的分数之后就会出现BOSS，BOSS也有大小之分，小BOSS是骷髅头，针对绿色的移动靶子撞过去就可以击破BOSS。大BOSS则更加难对付，还分为隐藏和非隐藏的，非隐藏形态需闪避四个手臂的攻击，等绿色圆圈露出来才冲上去撞破。虽然玩起来难度大增，但也使得游戏的操作乐趣十足。

iOS



《铁臂阿童木》这部动漫相信对于不少年纪比较大的读者来说必定是耳熟能详的，手冢治虫笔下的这位拥有十万马力的机器人少年曾经是日本卡通形象的代言，如今，这款以阿童木作为主角的跑酷游戏也来到了iOS平台。

游戏讲述的是阿童木受不了茶水博士安排的身体训练，从实验室逃跑，开始以自己的方式去探索世界，茶水博士则一下子变成了同类跑酷游戏中与警察大叔和怪兽同一级别的BOSS从后追赶。进入跑酷部分，游戏基本就和《神庙逃亡》等同类游戏没有区别了，玩法可以说一模一样，倾斜设备操控角色左右移动，往上滑动屏幕跳起，往下滑动屏幕向前滑行，左右划屏则是拐弯。

阿童木的跑酷速度很快，但是没有多少新鲜感，障碍物的设计也只能说中规中矩，没有太多的亮点。好在游戏中有很多任务成就等待玩家去解锁。游戏中的商城内容非常丰富，有升级关卡的道具、提升阿童木能力的物品，但都需要不少金币，基本上现在的免费游戏都需要额外内购，所以也就见怪不怪了。总的来说，本作的表现不算太过出众，算是打着“阿童木”招牌的FANS向作品，如果确实对动漫原作有爱或者对跑酷类游戏有比较大的兴趣的话，还是值得推荐的。







3D短波

任天堂的网络服务一直受人诟病，下个月“任天堂网络账号”的推行是否能改善3DS的网络体验和拉动Wii U的销量，这个还真的只能拭目以待了。《无意识交换日记》和《动态笔记本3D》的离去，让3DS玩家与好友之间少了许多互动的乐趣，虽说“Miiverse”即将降临，可是有鉴于此前发生的案件，估计还是只能不定向地进行交流。

PATCH 11月2日

《动态笔记本3D》放出了1.1版补丁。此次更新新增了图片导出功能，玩家可以将自己的作品导出为JPEG格式，直接通过3DS的内置浏览器进行发布。此外，绘图功能也得到了改善和提升，浏览“世界画廊”时可以直接在预览处看到作品的各个图层，对于依然在使用该软件的玩家来说相信是个好消息。这里附上更新用的QR码，以方便有需要的玩家。



GAME 11月13日

本周日服e商店仅有《变换之力》一款游戏，该作之前已在美服e商店先行上架，是一款不多见的2D横版卷轴解谜动作游戏。模拟器游戏方面则上架了《真·女神转生 恶魔之子 黑之书》和《真·女神转生 恶魔之子 红之书》。另一方面，美版e商店则出现了井喷：《喷射火箭Ⅱ 泰凯的愤怒》、《字谜大师3D》、《世界霸者3D》、《纽约神秘事件》、《宝石对对碰3》，还有一款耳熟能详的模拟器游戏《热血物语》。



PATCH 11月13日

Capcom放出了《怪物猎人4》1.1版本的更新补丁。此次更新主要为了打击部分玩家通过非正常修改而派生的“公会任务”。更新补丁发布后，能够通过网络进行联机的只有1.1版本的玩家，而单机模式和本地联机则不会受到任何影响。有需要的玩家可以通过右方的QR码进行更新。



EVENT

11月13日



为了纪念"《触摸对决战车3D》系列"累积下载量突破20万，Silver Star Japan开展了"Silver Star大感谢祭"活动。从11月20日上午11点到12月4日上午11点，该公司出品的11款e商店游戏都将有不同程度的折扣。这11款游戏包括：《触摸对决战车3D–2》、《触摸对决战车3D》、《拉比×拉比 插曲3》、《拉比拉比外传 魔女的猫》、《血腥吸血鬼》、《怪盗史黛娜和30颗宝石》、《银星围棋3D》、《银星将棋3D》、《超级发射台 打砖块》、《3D打砖块》和《3次元空间曲棍球》。对这些游戏有兴趣的玩家可要赶紧抓紧机会。详情可以参考该网址内容：www.silverstar.co.jp/14news_release/daikansya/

EVENT

11月14日

任天堂于13日和14日分别召开了两场网络直播会，此次直播会的重点在于12月的3DS系统升级。此次升级后，玩家可以注册一个"任天堂网络账号"，将3DS和Wii U的e商店点数统合起来，并且可以在3DS使用Miiverse功能。详情可以参考本辑光盘中的视频。此外，直播会中还公布了新的自带AR功能的充值卡，分别为11月推出的"《动物之森》系列"和12月"《皮克敏》系列"。





GAME

11月14日

日服e商店宣布《尖帽子与魔法之镇》以及《生化危机 启示录》两款游戏将从11月21日起下调下载版的价格。前者由原价的4980日元降为2940日元，后者则从5300日元改为2990日元。目前任天堂并未公布此次价格调整的终止时间。





GAME

11月20日

本周有《蒸汽世界 挖掘》及《图形拼词游戏e4》两款游戏在日服e商店上架，前者先前已在美服上架并获得了极高评价，后者则是著名的益智游戏系列的第四作。除此之外还有两款英语学习软件一同上架。美版e商店则有《圣诞仙境3》和《欧诺奥德赛》两款游戏，还有一款Dsi游戏《自己动手！七巧板》。模拟器游戏方面只有日服e商店上架了《谜题噗哟 阿露露的面糊》和FC经典游戏《拯救爱心》。



文 薛定谔之猫

喜欢军事风格游戏的玩家要留意了，《步兵 战场之犬》是3DS上最新推出的一款军事风格的任务制小游戏，玩家在游戏中将操作一名刚入伍的菜鸟新兵来执行任务，种类繁多的任务以及大量不同的枪械是本作最大的亮点，喜欢该类型游戏的玩家不要错过了。



下载推荐

3DS

ACT | 动作

步兵 战场之犬

推荐度 C

@SIMPLE DL シリーズ Vol.22 THE 步兵～战场の犬たち～

D3 Publisher	日版	2013年11月7日
1人	600日元	无对应周边

基本操作一览

键位	作用
十字键	↑↓为切换当前持有的武器、←→为切换下屏幕的显示模式
滑杆	角色移动
X	拾取道具/空手攻击
Y	切换至瞄准镜模式
A	射击/确定
B	在半蹲、趴下和站立3种姿势间随意切换
L	配合滑杆为转动视角/快速按2次为左方向的紧急回避
R	配合A键为投掷手榴弹/快速按2次为右方向的紧急回避
SELECT/START	开启系统基础菜单

基本菜单一览

OPTION：更改游戏中的各项基础设定

MISSION：确认当前任务的完成条件

RESULT：确定总任务的完成情况

STATUS：查看当前玩家的阶级以及状态

BREAK：退出当前任务

基本系统

玩家状态

玩家的能力分为射击、白兵、体力和スタミナ4项，四项能力对玩家的影响如下：射击越高使用枪械类武器的杀伤力越大；白兵值越高则玩家空手攻击时的攻击力越高；体力值即HP，变为0的话任务会直接失败；スタミナ值则是玩家进行高速移动、跑步时会消耗的耐力。4项能力都是越高越好，成功完成任务的情况下会获得经验值（英雄经验值）来提升阶级，每当阶级上升都能获得一定的点数来自由分配在这4项能力上，根据自己的作战方式来合理分配吧。



道具的种类以及获得方式

本作中的道具可分为攻击系和回复系2大种类，回复系包括了回复体力的和スタミナ的两种，攻击系则包含了各种枪械、刀系武器以及投掷系的武器等。道具的获得方式只有2种：在游戏中打倒敌人后拾取其掉落物，或完成任务后得到的固定奖励。在执行任务前，玩家可以选择携带一定数量已获得的道具来执行任务，可携带的所有道具都会有一项重量值，玩家所携带道具的总重量不能高于自身的上限，上限会随着玩家的阶级提升而增加。另外，如果在任务中拾取的道具会导致超重的话，将无法拾起。





任务种类以及评价

游戏中的任务种类多种多样，包括了破坏指定目标、全灭敌人、到达指定地点等等。任务一共分为6个等级，每个等级分别有5个不同的任务，任务完成条件在进行任务时可以随时开启菜单查看。成功完成任务后，系统会根据玩家打倒敌人的数量、命中率、过关时间等情况给予评价，评价越高获得的经验也越多（本作中影响评价的最大因素为过关时间，过关时间越短，评价越高）。






全任务关卡详解

LEVEL 1

任务名称	浓绿の溢路
关卡要点	初期关卡，多熟悉一下基本操作。下屏幕的雷达画面可以看到敌人的位置，瞄准敌人的大致方向射击即可击中敌人，将前方的敌人全灭后往右走到有吉普车的地方完成任务。
奖励	P MAG×2

任务名称	漆黑の时间
关卡要点	本任务要求全灭敌人，一共有12名敌人分布在场景中。由于是晚上，可以用蹲下的方式快速接近敌人然后切换刀子直接捅杀，2刀就能解决一名敌人。多留意雷达来确定周围的情况。
奖励	MEDIS



任务名称	硝烟の封锁路
关卡要点	本次的目标是破坏敌人街道2边的バリケ-ド，破坏的方法是对着门投掷手榴弹将其炸毁，注意投掷时要蓄力，丢太近炸到自己的话100%会死。打死路上出现的敌人有可能出现手榴弹，不够的话就地取得也行，第二道バリケ-ド就位于开始位置的正前方。
奖励	MK×3

任务名称	浓雾の脱出
关卡要点	很简单的任务，一路顺着小道走到尽头与我军汇合即可过关。路上的敌人比较多，多跑动来回避攻击。
奖励	MEDIS

任务名称	平原の激斗
关卡要点	全灭敌人就能过关。敌人只有10名，一开始离我方较远，但位置比较集中，可以考虑冲过去投掷手榴弹，一炸起码能干掉4人以上。怕体力不够的可以带上点回复道具。不要留在原地等敌人过来，时间会拖很长，严重影响评价。
奖励	N1903狙击枪、NMB9短铳、RATION A×1

LEVEL 2

任务名称	黄昏の时刻
关卡要点	关卡难度稍微上升，敌人数量明显增加。本任务要求玩家找到我方的三名友军，三人的位置从地图上是看不出来的，只能从雷达上来分辨离玩家的方向和距离，敌人在雷达上显示黄色，友军则是绿色。三名友军的大致位置分别是玩家初始位置的左前方、右前方以及右下角。找到后还会出现选项，无论选择哪一项三人都是必死的，所以不用浪费自己身上的道具了。注意与其中一名友军对话选择“乐しする”可以额外增加10点经验值。
奖励	MEDIS

任务名称	夜阴の塔
关卡要点	本关的敌人超级多，最好能携带冲锋枪，另外要带上至少3颗手榴弹。任务开始后快速往中央位置冲，在中央的广场上会有大量的敌人，歼灭他们后投掷手榴弹破坏3个通信设施过关（通信设施上有红色的标识），手榴弹不够可以靠歼灭周围的敌人来补给。
奖励	MK 2×4、MEDIS×1

任务名称	闪光の桥
关卡要点	消灭所有敌人的任务，最好带上一把狙击枪。在开始位置先将周围的敌人解决掉，再将左右两边建筑物上的敌人干掉。一共只有十几名敌人，但有部分敌人会被挡住，射击时多移动一下位置。
奖励	MG MAG×2



任务名称	刚雷の丘
关卡要点	目标为破坏敌人的三个炮台，一路往前走到敌人的据点就能看到，必须投掷手榴弹才行，最少2颗，打死中途的敌人也会掉落手榴弹。注意敌人的据点内会有哨塔，先解决上方的敌人以免被偷袭。
奖励	MK 2×4

任务名称	暗夜の密命
关卡要点	完全就是跑步的关卡，要求到达指定的5个地点，带上能回复スタミナ的道具，一路跑到敌人的据点后绕着据点外围跑一圈即可完成。5个地点会有绿色的标识显示，很容易判断。中途的敌人用小刀就能解决。本关不带回复スタミナ的道具的话，很可能拿不到S评价。
奖励	N1AI、MEDIS×1

LEVEL 3

任务名称	地狱の书间
关卡要点	到达指定地点即可，中途会有非常多的敌人挡路，可以在敌人多的地方使用手榴弹。通过敌人的第一个据点后就能看到目标位置的吉普车。
奖励	MEDIM×1

任务名称	迎击の门
关卡要点	破坏地图中央位置的敌方バリケ–ド，带上一颗手榴弹即可。中途敌人比较多，多带些弹药会比较安全。
奖励	RATION B×1、MK 2×3

任务名称	地底の王
关卡要点	依旧是破坏敌方指定目标的任务，最好带上3颗手榴弹。关卡场景比较大，一路往有敌人的方向走，进入隧道后直走很快就能看到敌人的坦克。清理完周围的敌人用2颗手榴弹破坏坦克即可完成。
奖励	MEDIS×1、MK 2×6

任务名称	白暗の死斗
关卡要点	非常恶心的一关，虽说全灭敌人即可，但敌人中出现了一辆坦克，玩家一到达中距离就会展开炮击，范围大速度快，被炸到就是一击必杀。对付它必须使用紧急回避（快速按2次L或R键），或者从左边快速绕过去。接近坦克后就没什么威胁了，直接一颗手榴弹破坏它，再解决剩下的敌人过关。
奖励	RATION B×1

任务名称	破坏の栏
关卡要点	破坏敌方的6辆坦克，和之前的任务不一样本次的坦克是没人驾驶的，带上至少6颗手榴弹后冲到敌据点中央依次破坏即可，不用理会周围的敌人。
奖励	N1RPG×1、ROCKET×1、MK 2×6

LEVEL 4



任务名称	暗阁の牙
关卡要点	依旧是破坏类任务，要求破坏敌人的五座兵营。带上至少5颗手榴弹，直接进入敌方据点就能看到兵营，全部破坏后过关。
奖励	MK 2×6、MEDIM×1

任务名称	地狱の虎
关卡要点	非常恶心的任务，要求破坏敌人的3辆坦克。和之前的任务一样，被坦克装甲车的炮弹炸到就是一击必杀，接近后投掷手榴弹才能破坏它。好在本关没有其他敌人，建议从场地边缘快速移动，看到地图上有目标出现后快速接近投掷手榴弹破坏它，这样能够降低被炮弹一击必杀的几率。
奖励	ROCKET×3、MK 2×3



任务名称	雌伏の狼
关卡要点	全灭敌人的任务。开始后快速前进，一路消灭敌人并往右上角走，消灭这里的所有敌人到达最深处可以与本次的BOSS战斗（注意左右的建筑物上各有2名敌人，必须干掉才能过关），全力射击很快就能击破他。将其击破后选择第一项“拳铳を受け取れ”可以获得短铳ルガ–PO8カスタム。
奖励	MG MAG×2、MEDIM×1

任务名称	山贼の息子
关卡要点	消灭所有敌人即可过关。敌人数量多且位置比较分散，最好能带上冲锋枪以快速削减敌人数量。
奖励	RATION B×1、MK 2×3

任务名称	平和の道
关卡要点	很长的关卡，要求全灭所有敌人。除了带上冲锋枪外还要有回复スタミナ的道具，否则很容易跑到一半就没气继续了，严重影响过关评价。另外注意敌方的哨塔上有敌人，多观察雷达上显示的敌人位置。
奖励	N1918、MEDIM×1、MG MAG×2



LEVEL 5

任务名称	地狱の狩人
关卡要点	很简单的关卡，全灭敌人即可，不过敌人的数量比较多，带上冲锋枪的同时别忘多带几个弹匣。
奖励	MG MAG×2、狙击铳系クリップ×5

任务名称	白刃の风
关卡要点	依旧是全灭敌人的关卡，推荐使用冲锋枪。一开始往前走就可以看到地图上的强化型小BOSS，将其击破后选择“引き受ける”可以额外获得备前长船，接着再将其它所有敌人清理干净。
奖励	ROCKET×3、MK 2×4

任务名称	亲爱の证
关卡要点	本关的道路很复杂，多带上一些手榴弹，在开始后往有敌人的地方前进。看到铁丝网后往左边前进，一路上会遇到5道敌方的バリケ–ド，依次破坏它们走到尽头即可过关。
奖励	MK 2×4、MG MAG×2

任务名称	传驇の道
关卡要点	带上至少2颗手榴弹，开始后通过前方的桥并炸毁2道バリケ–ド，接着走左边的小道就能看到右上角我方的吉普车，接近后完成任务。
奖励	RATION C×1、MK 2×3



任务名称	孤独の番人
关卡要点	本关除了敌人外还有一辆坦克。一开始往前冲，大概杀死10个敌人后快速往右边移动，绕着场景周围移动快速接近前方的坦克，靠近后将其炸毁就没什么难度了，清理干净剩下的敌人过关。
奖励	BW–BAT、MEDIM×1、ROCKET×1

LEVEL 6

任务名称	先天の翼
关卡要点	带上回复スタミナ的道具以及冲锋枪，开始后往前移动就能看到雷达上的绿点，要从左边的小道绕过去，找到友军后拿到目标物品，再原路返回即可完成任务。路比较长，如果没有回复スタミナ的道具的话有可能无法获得S评价。
奖励	RATION×4、MEDIL×1



任务名称	狂气の刃
关卡要点	最好带上点回复型道具。一开始所有敌人会从四面八方冲过来，用冲锋枪快速削减其数量。敌人除了数量较多较集中外没有任何威胁，全灭后过关。
奖励	狙击铳系クリップ×5、MG MAG×2

任务名称	隐遁の罠
关卡要点	全灭敌人就能过关，没有任何坦克装甲车或小BOSS，多带些弹药一路杀过去完成
奖励	RATION C×1、MG MAG×3

任务名称	袭击の岚
关卡要点	配合我军将敌人的据点全灭即可，一开始我军会将バリケ–ド炸开，直接冲进去快速炸毁左边的坦克装甲车，剩下就没什么难度了，清理干净敌人再将上方的3个敌军营破坏过关。
奖励	MK 2×4、MEDIL×1

任务名称	激战の时
关卡要点	与敌方据点的大决战，多带些手榴弹和回复道具，一开始快速冲进敌人的据点内，向右边移动可以看到敌人的坦克，这辆坦克必须炸3次才能破坏掉，接着往前走会遇到小BOSS，它的体力很高用冲锋枪快速扫射，将小BOSS杀死后接近他选择“引き受ける”可以获得シモノフPTRS1941，接下来清理干净所有敌人即可，注意哨塔上也会有敌人，过关后就是游戏的STAFF了。
奖励	H–POW、MG MAG×2、狙击铳系クリップ×5



本作算是上手比较轻松的军事风格动作游戏，游戏中的武器种类和关卡数量都很丰富，但不同武器之间的区别很小，在高难度下惟一能体现出来的就是杀伤力的高低。瞄准系统较为鸡肋，游戏的画面也算是下载游戏中比较差的，一旦画面中的敌人过多的话还会有严重的拖慢现象，600日元的价格明显不值票价。

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部

PSV Azito 享受掌机的声光极致！

栏目主持：库玛

临近年末游戏厂商也纷纷亮出开战的架势了，仅11月份PSV平台上就会有《噬神者2》、《秋叶原之旅2》、《新·罗罗娜的工作室》、《撕纸大冒险》、《真·三国无双7&猛将传》几款大作登场，相信经历了10月这个游戏发售低潮期的玩家们已经摩拳擦掌，跃跃欲试了吧！

PocketStation——怀旧元素袭来！

对应PSV平台的PocketStation将于2013年12月3日开始在PS商店上开放免费下载。玩家们可以在PSV上再次体验到PocketStation——这款于1999年发售的迷你掌机的游戏乐趣，相信这一定勾起了不少八零、九零后玩家的回忆吧。PS+的会员可以在2013年11月5日～12月2日下载先行体验版。虽然PSV华丽的画面效果机能和PocketStation简朴到极致的画面风格显得有点格格不入，但对于不少八零、九零后的玩家来说在玩累了一款大作的间隙偶尔调出这个充满怀旧情怀平台追忆一下童年，也何尝不是一种治愈。不过要注意的是只有日服的玩家才能下载此款软件。



《圣人协奏曲 陨星之献诗》最新DLC情报公布



Gust于近日公布了《圣人协奏曲 陨星之献诗》于12月开放下载的最新DLC——“セカイパックVol.9 皇帝编第一幕”的最新情报。在Vol.9中，伊欧、萨利和妮洛三人为了履行和天文的契约来到了“自身循环移民船索雷鲁”上，妮依和库拉科托为了回收过去的研究资料去往了巴鲁缪姆之宅邸，而小塔、洽丝则来到了柯隆主题公园。小塔在那里遇到了一位和妮洛的外貌十分相似、名为乌鲁乌利亚的少女，游戏的全新剧情也就此展开。

《救世之吻》DLC配信开始

于11月7日发售的《救世之吻》现已开放DLC下载。在《救世之吻》的本篇中玩家可以享受到各种各样的战斗方式所带来的乐趣，入手了DLC后玩家可以使用强化武器和防具的新能力，利用这些新能力游戏中的战斗对玩家来说会变得更容易上手。并且在DLC中玩家也可以入手在本篇里无法得到的道具哦！有兴趣的玩家可以在http://exstetra.furyu.jp/dlc.html上查看DLC的具体内容以及价格。



▲入手DLC的话就可以让战斗更具个人特色。

《扩散性百万亚瑟王》与《新・罗罗娜的工作室》的期间限定联动！

从11月14日的晚上9点到11月25日晚上8点59分为止，《扩散性百万亚瑟王》将与《新・罗罗娜的工作室》进行期间限定的联动。在这期间，《扩散性百万亚瑟王》中会有关于《新・罗罗娜工作室》的秘境场景登场，并还会有追加的特殊联动卡。在PS商店，所有玩家都可以得到配信的“工作室型罗罗娜（アトリエ型ロロナ）”联动卡，有兴趣的玩家到时可不要忘了入手哦！



本月PS+免费游戏一览

本月的日服与港服都迎来了大爆发，分别有十多款免费游戏供玩家下载。其中不乏有像是《空之轨迹》、《跨越我的尸体》、《DJ MAX》、《小小大星球》、《格斗之王'95》、《时间旅人》等优秀作品，相信此次数量众多的免费游戏够玩家们享乐好长一段时间了吧！

日服	
游戏译名	游戏原名
重力异想世界	GRAVITY DAZE
Nikoli的谜题 数独	ニコリのパズルV ナンバーリンク
英雄传说 空之轨迹SC（PSP）	英雄传说 空の轨迹SC
罪恶装备XX重音核心 加强版	ギルティギア イグゼクス アクセント コア プラスアール
DJ Max Technika Tune	DJMAX TEVHNIKA TUNE
侦探 神宫寺三郎 灰与钻石（PSP）	探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド
魔界战记3 回归	魔界战记 ディスガイア3 Return
维京海盗大战	バイキングぼいぼい!!
宇宙巡航舰Ⅱ 高弗的野望 （PSP）	グラディウスⅡGOFERの野望
战国麻将（PSP）	战国麻雀
突击骑兵（PSP）	ショックトルーパーズ
格斗之王'95（PSP）	THE KING OF FIGHTERS'95
混沌思绪 诺亚（PSP）	CHAOS；HEAD NOAH
灵魂能力 破碎的宿命（PSP）	ソウルキャリバーBroken Destiny
跨越我的尸体（PSP）	俺の屍をけてゆけ
港服	
游戏译名	游戏原名
苍穹 无限	Big Sky Infinity（英文版）
魔界战记 无限（PSP）	Disgaea Infinite（日文版）
魔界战记 无限（PSP）	Disgaea Infinit（英文版）
小小变异者	Little Deviants（英文版）
小小大星球	Little Big Planet（中英韩文版）
机车风暴	MotorStorm RC（英文版）
开箱大作战	OPEN ME！（中文版）
迷幻音阶 联网的危机（PSP）	PhaseShift（英文版）
时间旅人	TIME TRAVELERS（日文版）
维京海盗大战	When Vikings Attack（中英韩文版）
反重力赛车2048	WipEpout 2048

文 虫无兮 美编 sienna

在此次公布的情报中，三角力量、七贤者以及类似前作反派黑暗祭司阿古尼姆的敌人，无一不让人联想起20年前的《众神的三角力量》。另一方面，拉维奥以及其经营的道具出租店，则是“《塞尔达》系列”从未有过的创新，希望新的道具系统不会影响解谜所带来的乐趣。

3DS

A・RPG 丨动作角色扮演		
塞尔达传说 众神的三角力量 2		
ゼルダの传说　神々のトライフォ－ス2		
Nintendo	日版	预定 2013 年 12 月 26 日
1 人	4800 日元	对应周边未定
相关报道：Vol.213		

“2”所代表的是成对的王国及成双的公主！

本作将有两名女主角？



▲塞尔达的最大特征——精灵耳，希尔达也同样拥有。除此之外，两人从衣着到发型，甚至名字都很相似，到底这两人之间是什么关系？

希尔达

统治楼拉尔王国的公主。在林克被敌人追赶陷入绝境时出手相助，之后便不时给予林克一些冒险上的建议，引领着他前进。

海拉尔王国

安宁又有着美丽的自然风光的王国，主人公林克就生活在这里。只要触碰到就可以实现触碰者的愿望的“三角力量”，是居住在这里的人民口中代代相传的传说。











楼拉尔王国

由希尔达所统治的王国，和海拉尔之间存在互相对应的关系。在地形分布上和海拉尔十分相似，但是所到之处无一不充斥着徘徊的魔物和杀戮的气息。

►因为被设下结界而无法进入的城门。门前所描绘的，是和希尔达的衣服一样的图案，相信是楼拉尔王国的纹章。



倒置的三角力量！





▲►在楼拉尔，就算是村庄当中也会有魔物出没。而王城当中也是一片漆黑，充斥着不寻常的气氛。这就是楼拉尔王国的本来面貌吗？

再次袭向七贤者的魔爪！



为了让被封印的大魔王加农复活，祭司犹迦来到了勇者与大魔王的激战之地——海拉尔王国。犹迦将七贤者的末裔一个接一个地封印在画中，仿佛在重现昔日的传说。林克也不幸遭到了犹迦的毒手，却因为得到了能在墙壁中自由移动的“壁画”能力而死里逃生。紧跟着犹迦的步伐，林克来到了楼拉尔王国，并在那里和希尔达相遇。借助希尔达的帮助，林克穿梭于海拉尔与楼拉尔，展开解救七贤者的冒险。

从楼拉尔王国来到海拉尔王国的谜之祭司。利用将人类变成画的能力，将七贤者的末裔一一封印。他的目的，是大魔王加农的复活。









◀▲被犹迦变成壁画的林克，却因为一道奇异的光而从墙壁中脱身，从此就获得了能够自由进出墙壁的“壁画”能力。



▲能够在开店的同时就准备好所有的攻略道具，拉维奥到底是何方神圣？





打破“《塞尔达》系列”传统

道具出租系统

“《塞尔达》系列”的一贯传统，就是进入一个迷宫时，会在那个迷宫中入手开拓前进道路的关键道具。然而，本作将有翻天覆地的变化：所有攻略迷宫用的关键道具都可以在游戏初期就从拉维奥的出租店入手。注意，是所有道具！这意味着游戏攻略将不再是线性的，玩家可以自己决定迷宫攻略的顺序。



拉维奥

侵占了林克的家的游商，并擅自将林克的房子改装成道具出租店。在游戏中，会有偿地借出各种能在冒险中派上用场的道具。



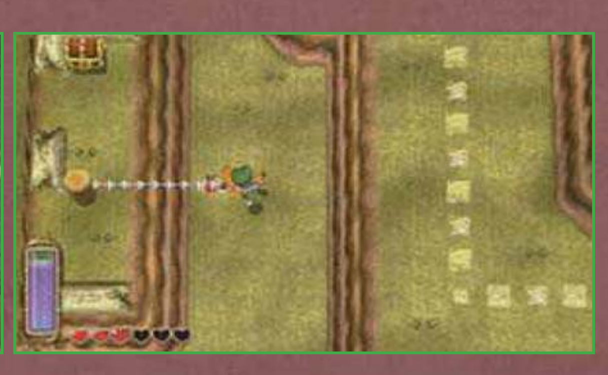
▲拉维奥的出租店，招牌就是拉维奥自己的头像所以很好认。不过，这里，原本是林克在海拉尔的家吧……





▶林克可以租借道具直到Game Over为止，而且道具的租借是没有次数限制的。如果玩家有着充裕的财产，也可以选择直接把道具买下来。





招牌道具系数登场

从拉维奥的店里可以看到“《塞尔达》系列”玩家所熟悉的弓箭、爆弹、钩爪等道具，在本作中也无一例外地登场。此外，店里还摆放着类似在《众神的三角力量》中出现过的火焰杖和冰冻杖的道具。这些道具不仅可以帮助林克攻略迷宫，在战斗中也能派上用场。



《战国无双4》的情报陆续公开，除了全新角色外，以往角色的造型也发生了不小的变化，究竟新造型是让人眼前一亮还是闪瞎双眼就见仁见智了。

文 苍穹　美编 Juxi

▲历史上松永久秀在自杀时将天下闻名的茶具“平蜘蛛”装满炸药，誓死不愿让给信长，而游戏中他的招式也带有蜘蛛网一般的特效。

声优 石井康嗣

大和的大名，对茶道等艺术有很深的造诣，能从天文领悟自己的命运并加以操控。对自身的才能非常有信心，极度厌恶被他人左右自己的命运。



织田信长

第六天魔王





▲作为天下布武、称霸日本的战国魔王，信长的招式彰显霸气与魔性。

声优 小杉十郎太

从桶狭间之战击败今川义元开始，以尾张一介小大名的身分一跃成为争夺天下的霸者，如怒涛般席卷战国乱世。拥有凌驾于常人的压倒性才能，虽然性格残酷但也具有吸引他人的魅力。

浓姬

魔王身畔的花蝶



▲▼相比系列前作，浓姬的造型越发妖艳，右腿上缠绕着的蛇形饰物依旧。



声优 铃木麻里子

美浓大名、有“蝮蛇”之称的斋藤道三之女，后嫁入织田家作为信长之妻。平时给人一种冷艳难以接近的印象，常陪伴在信长身边，支持着夫君天下布武的霸业。



▼明智光秀的新造型容貌更加清秀，而且发色也变得有些偏紫。

声优 绿川光

美浓出身、以智略著称的名将，性格沉着冷静，对待任何人都能以诚实真挚的态度。经桶狭间之战认定信长是值得自己尽忠的主君，坚信惟有信长才能创造没有战乱的太平盛世。

声优 大友龙三郎

治理甲斐的一代英杰，行事从容理智，个性爽朗开明，集家臣的尊敬于一身。坚信在乱世应施行王道，率领着拥有“战国最强”之称的武田骑兵队，以上洛进京为毕生的志向。

▲攻击带火属性的信玄在历代中都属于攻速较慢的角色，不知道新系统“神速动作”能否给其带来变化。

女忍者

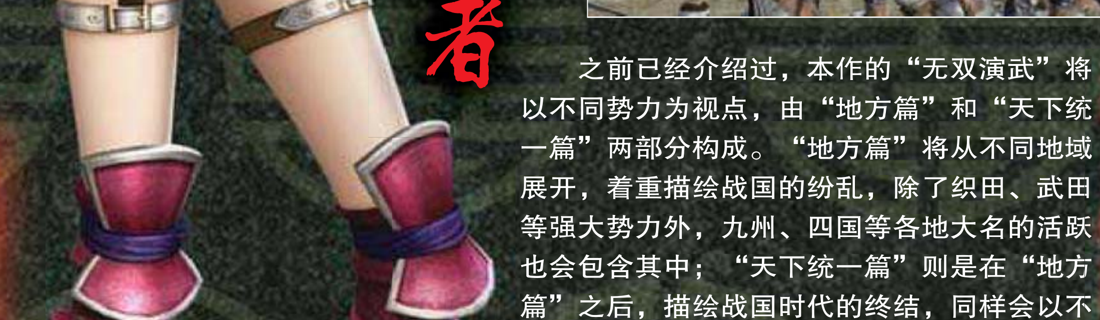
飞舞于黑暗之花

声优 永岛由子

侍奉真田家的忍者，喜欢凭借如小恶魔般的动作将敌将玩弄于股掌之上，同时也能很好地完成任务。性格奔放，只顾效忠真田幸村，纵使拼上自己的性命也要守护幸村。

▼►作为速度型角色的代表，灵活快速的攻击是女忍者的强项。

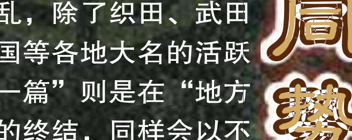




不同势力交织而成的无双演武

之前已经介绍过，本作的“无双演武”将以不同势力为视点，由“地方篇”和“天下统一篇”两部分构成。“地方篇”将从不同地域展开，着重描绘战国的纷乱，除了织田、武田等强大势力外，九州、四国等各地大名的活跃也会包含其中；“天下统一篇”则是在“地方篇”之后，描绘战国时代的终结，同样会以不同角度展开，表现武将们的信念和成长。

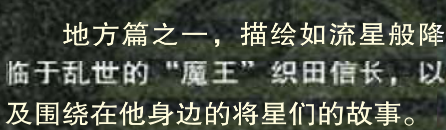
织田之章





地方篇之一，描绘如流星般降临于乱世的“魔王”织田信长，以及围绕在他身边的将星们的故事。





◄松永久秀和明智光秀，两个向信长掀起反旗的叛将之间会发生怎样的纠葛?

武田之章





地方篇之一，展现“甲斐之虎”武田信玄，以及从小就追随他的真田信之和真田幸村两兄弟的故事。



▲真田两兄弟的成长历程、立场的变化相信会是4代剧情的重头戏。

文 库玛 美编 咕噜



关于“《牧场物语》系列”的最新作——《牧场物语 连结新天地》的新情报在近日不断放出，就让我们来看看在本作中会出现的一些新要素和新角色吧！

3DS	SLG丨模拟·经营		
	牧场物语 连结新天地		
	牧场物语 つながる新天地		
	Marvelous AQL	日版	预定2014年2月
	1～4人	5040日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.213		

本作的主要内容

玩家们需要扮演牧场的主人，将栽培和加工的农作物出货贩卖，并与小镇上的人们一起交流互动。在本作中，会有新的牧场主登场，玩家扮演的主人公也会一边与游戏中的小伙伴们合作管理牧场，一边与其他的牧场进行友善的竞争，共享快乐的牧场生活。



在前作《牧场物语 初始的大地》中大受好评的角色创建功能和牧场管理功能都在本作中得以保留。并且在本作中还加入了许多新要素，牧场的生活也会变得更富乐趣。比如在组装台上主人公可以自己动手制作房屋的部件和家具等，玩家们可以更加容易地构建一个专属于自己的欢乐牧场。

收集各种各样的建材扩建自己的小屋吧！



▲将游戏一开始的自宅扩建后会变成十分气派的小屋！在自宅中的组装台上玩家们还可以制作各种各样的家居物品。

在组装台上可以制作出什么样的东西呢？



▲在组装台上玩家可以制作的东西可谓多种多样！需要的材料除了可以从木工屋中购入外，还可以在自家的牧场中栽培获得。

关于材料的事就交给木工屋吧！





▲在樫木镇上的木工屋中入手需要的材料吧！盖撒和库洛恩待人亲和，并且值得信赖。

库洛恩（クロン）

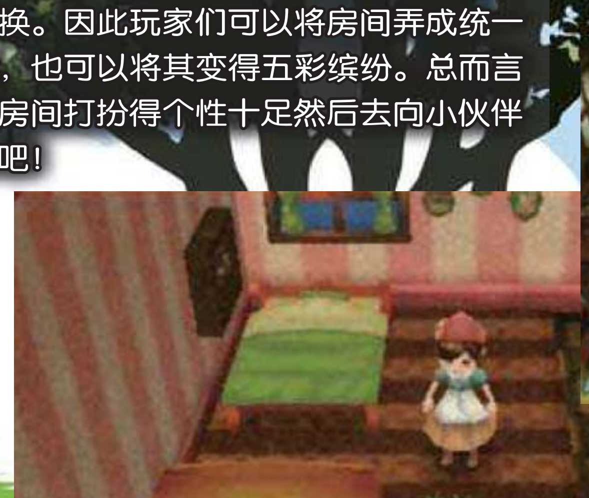
性格积极乐观，在娘家改建时遇到了盖撒，被其工作中的样子所迷住，于是不顾年纪上较大的悬殊，毅然地嫁给了他。

盖撒（ゲイザー）

夫妇两人经营着木工屋。性格比较冷静并且擅长照顾他人。身为木匠其技艺也十分了得，深得樫木镇上的人们所信赖。

房间中的花纹也可以进行更换哦！

虽然在前作中玩家们也可以更换房间的花纹，但本作中可更换花纹的除了限于壁纸和地板外，就连一些小件物品的花纹也可以进行更换。因此玩家们可以将房间弄成统一的色调，也可以将其变得五彩缤纷。总而言之，将房间打扮得个性十足然后去向小伙伴们炫耀吧！



▶将房间的花纹按自己的喜好进行更换吧！壁纸、地板甚至是房中物品的花纹都可以进行更换哦！



房间的装饰布置也可以彰显出玩家的个性！

在动物小屋中饲养各种各样的动物！



在牧场中建造了动物小屋的话，玩家们就可以开始饲养鸡、牛、羊等动物了。并且从动物身上还可以衍生出各种各样的农副产品，这些副产品会有利于制作服装、料理、家居物品等。饲养动物主要是通过给与饲料、放牧、梳理毛发等方式进行，将自己的爱注入其中来培养牧场中的可爱动物们吧！



新登场

阿洛卡纳（アローカナ）



小羊

羊驼

◄南美智利原产的家禽品种。可以生出高品质的蛋。

将小镇打扮得五彩缤纷吧！

在樫木镇的一些特定地点，玩家可以自由放置制作好的一些物品。快运用自己灵巧的双手来将小镇打扮得五彩缤纷吧！



更为丰富的角色创建功能

作为玩家分身的游戏角色，可以在游戏中被变更发型，更换服饰等。在本作中还追加了全新的眼镜、帽子等饰品，这让玩家们在为角色换装时有了更多选择！



►在本作中可以自由选择发型、发色、表情等，主人公的外表就全权交给玩家来决定了！



角色创建的乐趣也升级了！

与小镇上的居民们享受恋爱的甜蜜吧！

为了渡过完整充实的牧场生活，玩家们就不能错过与小镇居民们恋爱这一要素。在这里将为大家介绍最新公开的两位结婚候补的详细情报！



结婚候补

安洁拉（アンジェラ）

维罗妮卡的女儿，在诊疗所担任护士。头脑灵活，做事也十分麻利，看起来总是一副很沉稳的样子。



结婚候补

库拉乌斯（クラウス）

小镇上的调香师。人生阅历极为丰富，并十分具有包容力。对调香相关的事务都十分专业，如果接受了委托的话会为委托人调配适合的香型。




文 白菜 美编 sienna

PSV	ACT 丨动作・对战		
	JUMP 全明星 胜利之战		
	Jスターズ ビクトリーバーサス		
	NBGI	日版	预定 2014 年 3 月 19 日
	人数未定	6980 日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.209、213		

本辑“前线”的重头内容是关于援护角色的情报。援护角色不同于战斗角色，不能按照玩家的意愿随意操控，不过却能通过发动各种能力来对战斗角色进行援护。在以前出现过的同类作品中，这类角色通常是非战斗漫画中的角色。本辑就为大家带来4名高人气援护角色的情报。当然也有全新公布的战斗角色崭露头角哦。



魅惑与凛然的美丽战士！

汉库克

▲▼►美貌出众的女帝能让强大的JUMP战士们也拜倒在石榴裙下吗？不知本作中她的能力对路飞能不能生效呢？

出典：《海贼王》

王下七武海之一，别称“海贼女帝”的九蛇海贼团船长。身为“甜甜果实”的恶魔果实能力者，能将被自己美色吸引的人石化。对路飞抱有爱意。

黑神目泷

出典：《最强会长黑神》

身处箱庭学园一年十三班，同时也是一年级学生会长的强悍人物。学习、运动均拥有出类拔萃高人一等的实力，战斗能力也极强。

◀▲集箱庭学园全人物异常性于一身的战斗天才。暴走状态下的“乱神模式”也忠实还原！

援护角色正式登场！

援护角色可以通过玩家的召唤出现在场上，大都没有直接伤害能力，而是偏重于强化己方战斗角色或者弱化敌方战斗角色。虽说无法对对手造成实质伤害，但其影响力依然不可忽视！

球磨川禊

◀▲援护能力是将被螺丝钉穿透的对象能力锐减至“无能”级别的过负荷“剧本制作”。其影响力甚至能将超级赛亚人的强化状态也化为乌有！

出典：《最强会长黑神》

箱庭学园三年负十三班在籍。自称为“愚者与弱者的同伴”。以首领的身分君临“负十三班”，拥有极强的领袖气质。武器为巨大的螺丝钉。

▶通过对己方战斗角色的声援，让角色回复体力与耐力。有时候还会与角色相撞，让玩家看到迷人的泳装姿态哦。

菈菈

出典：《出包王女》

统领银河系的戴比路克星的第一公主。因某个理由来到地球，爱上与自己相遇的梨斗，然后每天都积极对梨斗发动爱情攻势。性格开朗，但同时也是麻烦制造机。

桐崎千棘

出典：《伪恋》

来自美国的转校生，性格争强好胜。身为美国黑帮BOSS的女儿，因为某个原因，要跟同样身为日本黑道组长儿子的一条乐在三年间扮演虚伪的恋人。

▲扭扭捏捏登场后，靠近对手赏他一发"傲娇拳"！然后以娇羞的语言迷住对手。中了这招的对手一定时间无法召唤援护角色！

露琪亚

▲▶在对手的身旁登场，以冰雪系的圆阵制造出冰柱，将对手拘束在内。中了这招的对手一定时间内无法自由行动。

出典：《BLEACH》

尸魂界静灵庭护庭十三队第十三番队所属。外表看似体格娇小瘦弱的少女，实际上却是存活了100年以上的死神。手执以冷气发动攻击的冰雪系斩魄刀"袖白雪"。

ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵

3DS	RPG丨角色扮演・收集育成		
	勇者斗恶龙怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议的钥匙		
	ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键		
	Square Enix	日版	2014年2月6日
	1～8人	售价未定	对应周边未定
	相关报道：Vol.209		

时隔12年的复刻作品《勇者斗恶龙怪兽篇2》再度更新情报，这次为大家带来的是玛鲁塔王国内部设施的介绍以及游戏的新要素，一起来看看吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

玛鲁塔王国大介绍



伊尔与鲁卡来到的全新的世界是一个名为玛鲁塔的国家。在这个小小的岛国上有着不少居民，同时也有着大量的来访者，下面就来详细介绍一下作为据点的玛鲁塔王国的相关设施。

牧场

从玛鲁塔王国所在的小岛渡过大桥可来到孤岛上的牧场，在这里可以见到同伴怪兽的姿态，并且可对冒险时的出战怪兽进行编成。

▶实际上，这个孤岛是伊尔与鲁卡居住的地方。

©SQUARE ENIX



▶牧场由兄妹二人管理，在这里可以编成冒险时的出战怪兽。

城下町



这里是玛鲁塔王国的居民们聚集和活动的地方。中央的大道上拥有各种店铺，在出发进行冒险之前可以在这里整备一番。

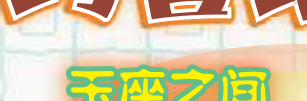
「あら　いらっしゃい　ここは肉屋よ
ゆっくり　見ていってね。

▲在店铺里购买用于收服怪兽的肉。

◄以武器店为首的各种店铺林立在街道两旁。



▲玛鲁塔王国的整体风格颇具南国风情。



玛鲁塔城

小岛中心是以巨大的树建造的城堡，玛鲁塔王国的心脏。城内有国王所在的“玉座之间”、前往异世界冒险的门扉，以及对冒险提供帮助的场所。

玉座之间

玛鲁塔国王宝座的所在地，在冒险中发生的事都要来这里向国王报告。



玛鲁塔之脐



▲坏仔所说的“脐”到底是什么东西呢？

这个被称为“脐”的地方是国内最重要的房间，从这里的“不可思议之门”可以前往异世界冒险。

星降之祠



▲关于配合的相关事宜可请教怪兽博士。

城堡1楼的神圣祠堂，是用来对同伴怪兽进行配合的超重要的设施。

锻冶屋・钥匙屋

用于打造怪兽装备的“锻冶屋”首次登场！旁边的钥匙屋应该会出售冒险所需的各种钥匙吧？



►除了怪兽自身的实力外，为其配备武器也是重要的一环。

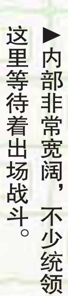
格斗场

巨大的格斗场位于玛鲁塔城东，在这里聚集了世界各国优秀的怪兽统领者，他们为了自身的荣耀而不断战斗着。作为优胜者，可以获得“不可思议的钥匙”作为奖励。



▲格斗场的入口，这里是玛鲁塔王国的重要设施之一。





►内部非常宽阔，不少统领者在这里等待着出场战斗。





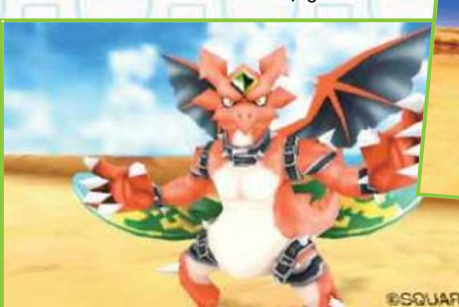
▲◄伊尔与鲁卡自然也能参加战斗，以优胜为目标来锻炼怪兽吧。

新要素披露，独一无二的

在本作中，玩家可以选择一只怪兽，并让其作为同伴开始最初的冒险。系统为玩家准备了头、身体、手腕和背部四个部位的各种造型，玩家可自由选择进行组合，创造出属于自己的怪兽同伴。

▼►这个可自己选择造型的怪兽同伴很特殊，从最初的冒险就可以携带。







▲通过战斗可以提升实力，配合时能继承其他怪兽的能力。

使用不可思议的钥匙进入未知世界大冒险

伊尔与鲁卡可使用在冒险中获得的“不可思议的钥匙”进入异世界探险，根据钥匙名称的不同，可进入的世界也有所区别。



欧亚西斯的钥匙



新生流星之塔的钥匙



天空的钥匙

不同的世界里，风景和栖息的怪兽都有着很大区别，在异世界里不但可以抓捕和培养怪兽同伴，还会遭遇到种种人物和事件。



▲▼迷宫里遭遇的强敌。





►旅行途中遇到的神秘人物。

除了各异的造型外，还配备了各种颜色，理论上说每个玩家都可以做出独一无二的怪兽。要是不喜欢自己创造也没关系，系统会询问玩家对于怪兽外形的喜好，之后会根据玩家的选择随机制造出符合玩家喜好的怪兽。





►根据自己的喜好来搭配吧。

使用丰富的『动作』辅助冒险

跳舞

主人公翩翩起舞，周围的怪兽也会跟着一起跳舞，可趁此机会从背后袭击或逃跑。



威吓



在怪兽的背后使用“威吓”能将其吓跑，并且一定几率会掉落道具。

蹲下

被怪兽追赶时使用，可以使怪物从自己身边掠过，有效避免战斗。



吹口哨



吸引周围怪兽的注意，想对付远处空中的怪兽时可使用。



跳跃

表达高兴的情绪，伊尔与鲁卡跳跃的姿势有所不同。



©SQUARE ENIX

空中移动



在特定的场所可以飞行。

碎岩

击碎挡路的岩石。




大乱闘スマッシュブラザーズ for NINTENDO 3DS

自从今年E3展上公布本作的消息以来已经快接近半年。在E3展上村民、洛克人和教练员的惊喜三连之后，本作也没有再搞出什么大噱头，而是按部就班地公布旧有角色参战。本辑“前线”便将至今为止的情报整合起来，为大家介绍一下这款该系列登陆掌机平台的第一作。另外由于情报量关系，部分截图将使用Wii U版。

文 白菜　美编 Juxi

3DS　ACT | 动作・对战

任天堂全明星大乱斗

大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS

Nintendo	日版	预定2014年内
人数未定	售价未定	对应周边未定



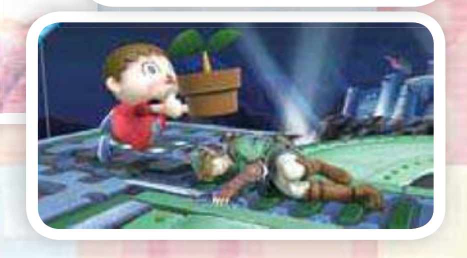
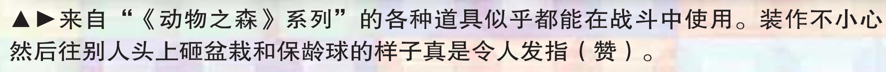
新角色参战！

村民

来自“《动物之森》系列”

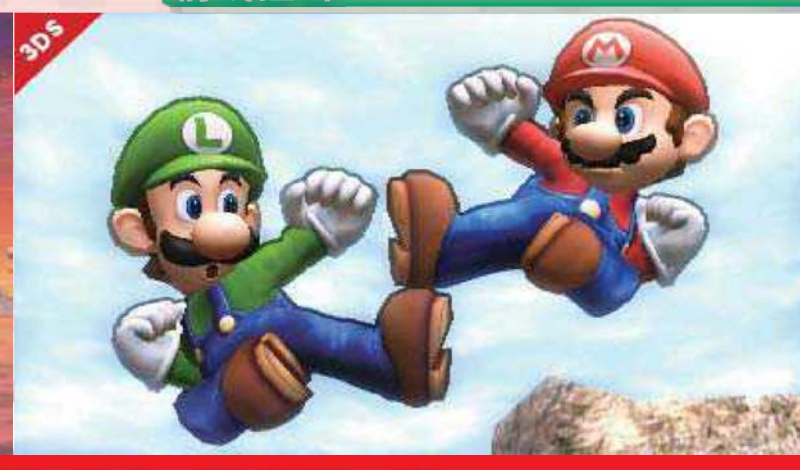
在系列第三作《X》中的舞台背景上登场的《动物之森》主人公，终于名誉转正！与原作中什么都能收藏起来的特征相同，在本作中连对手的飞行道具也能据为己有？利用各种原作道具进行的攻击也是值得瞩目之处！



▲▶来自“《动物之森》系列”的各种道具似乎都能在战斗中使用。装作不小心然后往别人头上砸盆栽和保龄球的样子真是令人发指（赞）。





“《任天堂全明星大乱斗》系列”是?

由HAL研究所开发、任天堂发售的对战型ACT，导演为“《星之卡比》系列”的生父樱井政博。将《超级马里奥兄弟》的马里奥、《塞尔达传说》的林克、《口袋妖怪》的皮卡丘等过去在任天堂主机上登场的人气系列角色汇聚一堂，以他们登场作品的世界观为舞台，在上面展开乱斗。系列第一作于1999年登陆N64平台，创下197万套的销售佳绩。第二作《DX》于2001年登陆NGC平台，卖出151万套；第三作《X》于2008年登陆Wii平台，创下系列最高销量222万套。本作为系列第四作，同时登陆3DS与Wii U双平台。



洛克人



来自“《洛克人》系列”

来自Capcom的人气角色参战！造型上选择了在FC上初次登场的“《洛克人》系列”造型。爆裂炮和滑铲自然是必备技能，而大家耳熟能详的某些BOSS招式似乎也能使用？





◀▼▲据樱井先生所说，《洛克人2》是系列中人气最高的一作，因此非常重视这一作中出现的招式。



▲▶将3DS版画面对比Wii U版可以发现，3DS版的角色边缘运用了更粗的线条勾边，即使在小屏幕上也能清晰把握角色的位置。





教练员

来自《Wii Fit》

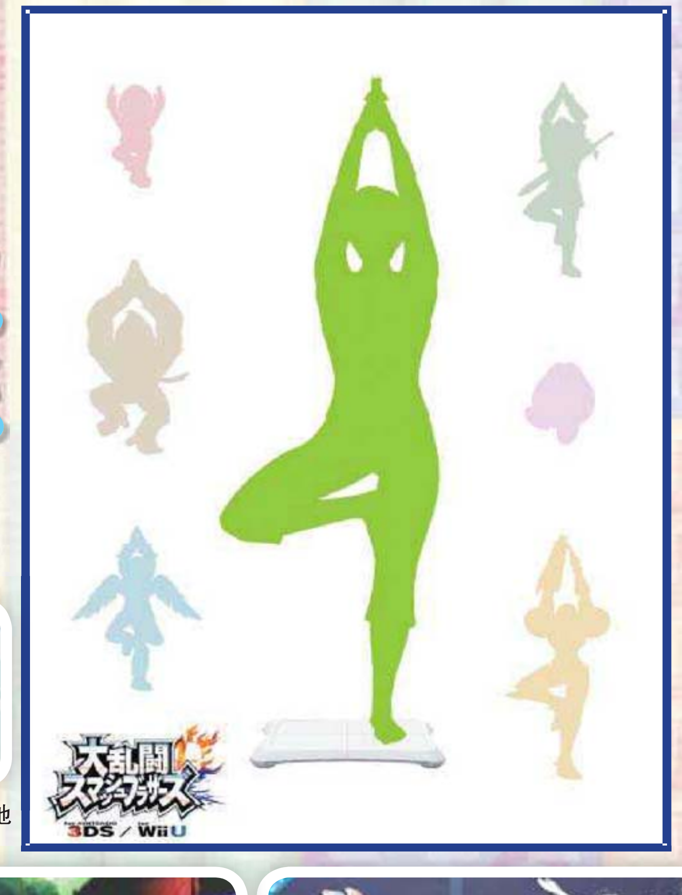
又有谁能预料到这个角色的参战！？在清爽的声音的指导下锻炼身体？战斗中的招式全部是健身动作？不管怎么看似乎都是一个身轻如燕的角色。

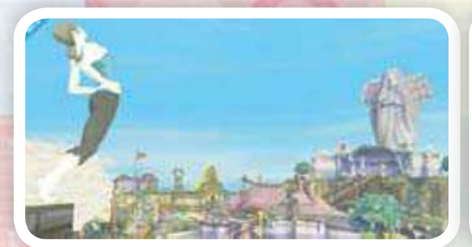






▲▼卓越的运动神经与平衡感，将对手玩弄于鼓掌？另外她的最终必杀技是让画面上出现七彩光芒的剪影的“Wii Fit”。









从前作继续参战的战士们！

马里奥

路易

库巴

碧奇公主

福克斯


大金刚
卡通林克
林克
萨姆斯
彼特
皮卡丘
卡比
皮克敏
玛尔斯
索尼克

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

打倒腐朽的魔界政腐，从地狱开始的救世壮歌



S・RPG	策略角色扮演	
PSV	魔界战记4 回归 魔界战记ディスガイア4 Return	
日本一Software	日版	预定2014年1月30日

以不讲道理、打破常识的“魔界”为舞台，怪物们上演着一出出巨大化、武器化的变形大戏，等级9999和超过9位数的伤害数值——这些都是极度耐玩的战棋游戏《魔界战记》的特色。本作基于PS3版《魔界战记4》强化移植，在原先兆级魔法的基础上再添更加夸张的“千兆”级魔法，并收录了原先作为追加付费下载的8款DLC内容。《4》中未能详细讲述的主人公巴尔巴特泽和阿尔缇娜的“那个场景”的故事，也会在本作中全面披露。除了追加新剧情和新角色外，《魔界战记3 回归》和《魔界战记D2》中受到好评的游戏系统也会沿袭到本作中。

作为加强版，游戏的主要故事、世界观和游戏系统均继承自《魔界战记4》，玩过前作的人应该可以迅速融入，而还没有玩过《魔界战记4》的玩家，可通过以下介绍文字来大致了解一下它的基本构成。

世界观：由吸血鬼、狼人、僵尸、幽灵以及行行色色的恶魔所横行的暗黑世界——魔界。生前犯下恶行、死后也不被允许轮回转生的坏家伙们被集中地收容于此。在这魔界的一角，又有被称作“地狱”的地方。罪恶的灵魂被流放到此，接受下级恶魔普利尼的加工和严厉教育，受到所有恶魔的蔑视。我们的主人公就是来自地狱的一个吸血鬼，展开他改造世界的行动。

游戏流程：游戏按照“事件→据点→战斗”的顺序推进，事件部分中，以主人公巴尔巴特泽为首的个性角色们将演绎各种爆笑故事，推进剧情发展。在切换进战斗前，需要先在作为据点的地狱中进行战前准备。地狱中可购入各种武器和防具，对作战单位进行强化。战斗中最为基本而重要的是“连携攻击”，在邻近己方单位时对敌人施以攻击，可发动强力的连携技。连携最多支持4人，人数越多，招式威力和演出效果就越华丽。除此之外，游戏还保留了投掷系统，地形也会对战局产生巨大影响，角色们拥有的400多种华丽特殊技将继续扩大游戏的战略乐趣。

（文：胧月）



▲看到你头上的千兆星了吗？


▲本应在地狱中接受改造的巴尔巴特泽却似乎一跃成为普利尼的主人。



▲角色们的特殊技相当于“超必杀”，都有各自的演出效果。

城里的妹子啊，请将你们的力量分给我吧！



RPG	角色扮演
3DS	斗神都市
	斗神都市
Image Epoch	日版	预定2014年1月30日

本作是90年代初的名作《斗神都市Ⅱ》的重制版。因为原作是20年前的作品，所以本作在系统、画面及战斗方面都进行了强化。“斗神都市”指的是在游戏的世界里每年都会举办的比武大会，全世界的强者会聚集在一起一决高下，最终的胜利者将获得财富、名声以及绝对的权力。参加斗神都市需要满足一个特别条件，就是拥有一名女性搭档。男主角席德的未婚妻被迫成为了其死对头的参赛搭档，为了夺回自己的未婚妻，席德也向斗神都市发起了挑战。

本作比较特别的是战斗技能的入手方式。男主角拥有一种特殊能力，能将女生对自己的爱情和谢意等纯粹的感情能量化作力量，这些被称为“礼物”的感情能量将转化为男主角的技能。游戏中登场的所有女性角色都拥有“礼物”，而如何加强与这些角色间的信任来获取“礼物”，这就要看各位玩家的手段了。

（文：虫无兮）



▲对战胜出的人可以和败者的拍档约会，能够获取信任让她敞开心扉吗？



▲完成女生的委托，也是提高信赖度的手段。



▲可以将女性魔物化作卡片使用，如果能够建立良好的信赖关系的话……

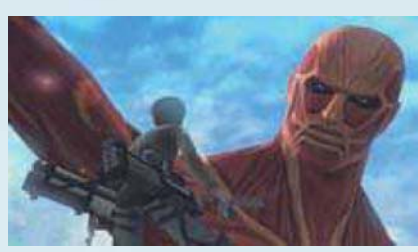
驱逐巨人！献上心脏！



改编自人气动漫的本作有支持单人游戏的故事模式和最多允许4名玩家同时进行游戏的世界模式。在故事模式中玩家可以操作艾伦、三笠、阿尔敏等角色，加入调查兵团击退威胁人类生存的巨人们。与原作一样，玩家要使用立体机动装置与巨人们周旋，因此战斗会带给玩家高速刺激和爽快淋漓之感。故事模式不仅会从多名角色的视角还原与巨人对战的紧迫感，收录的过场动画也会将游戏的氛围不断地推向高潮。通关故事模式即可解锁支持多名玩家的世界模式，在这里玩家可以创建自己的专属角色，一边育成自己的角色一边挑战数量庞大的任务。在此模式中还有兵士训练所、武器工房和立体机动装置工房等设施可供使用，玩家需要控制预算让这些设施升级，这样才能开发新的武器和立体机动装置，并雇佣更强大的佣兵。



（文：库玛）



▲完全还原原作的经典场景。



▲可以操作巨人化的艾伦进行作战。



▲原作中与巨人作战的场景之一——市街地。

与幕末男子汉们的恋爱物语！



AVG	文字冒险
PSV	薄樱鬼 镜花录
	薄櫻鬼 鏡花録
Idea Factory 日版	预定2013年12月19日

曾登陆过PS2和PSP平台的“《薄樱鬼》系列”第一作，将于年末在PSV平台上发售移植加强版。除了保留原作中的经典元素外，本作还追加了适应PSV功能的新系统以及一些新的场景，比如对话的快进和选择都可以通过触摸操作来完成，CG鉴赏时通过触摸画面还会让场景和语音再生。值得一提的是，在特定事件中通过背触功能点击角色还可以听见他的心跳声，这些设定都拉近了玩家与角色的距离。本作追加了以“雨”为主题的三个全新剧本，与想攻略的角色在雨中对话能感受到其与平日里完全不同的一面。在追加的两款迷你游戏“捉迷藏”和“繁忙一日”中玩家还可以与Q版的角色们进行互动，在游戏中获得高分的话就可以解锁特典画面。（文：库玛）


▲对话选项会左右角色的好感度和罗刹度，并影响游戏的结局。


▲原作的经典CG都被悉数保留。


▲平日里英气逼人的角色们在Q版化后显得无比治愈。

亲手阻止邪恶组织的阴谋！

PUZ	益智
3DS	智龙迷城Z
	パズドラZ
GungHo 日版	预定2013年12月12日



在《掌机王SP》第203辑的“新作拼盘”栏目中，我们就已经对《智龙迷城Z》做了简略的基础介绍。如今游戏发售在即，大家不妨再来关注一下这款作为掌机游戏重生、彻底删除手游收费要素后的《智龙迷城Z》。

本作的剧情推进方式有些类似于传统RPG。主人公所在的世界因为被邪恶组织的首领“道格玛”横加干涉，世界大陆被拆散为拼图游戏的碎片，各地都出现了巨大的空洞，阻挡着主人公的前进路线。为了让世界恢复原状，主人公要攻略各地的迷宫，收集“世界拼图碎片”，才能开拓继续前行的道路。怪兽分为火、水、木、光和暗属性，其各自都在攻、防、特殊能力方面有着特定的倾向。种族则分为6大类，种族的区别将会大幅影响队伍的领队技能。迷宫中存在着不同的前进路线，玩家可以根据自身怪兽属性和种族的组合，选择有利的路线前进。战斗中能够获得“怪物蛋”与“碎片”，前者能够诞生出全新的同伴怪兽，后者则可以让我方的低等级怪兽进化至高等级形态。（文：白菜）


▶火属性的领队技能『火之阵』将会提升队伍内火属性怪兽的攻防能力。


▲在迷宫中获得“御札”和“绘马”等特殊道具，即可前往异世界迷宫。这些是官方定期配信的特殊迷宫，在里面可以赚取大量经验值或宝箱道具。

在幕末掀起的摇滚狂潮

AVG | 文字冒险
PSP
幕末 摇滚
幕末 Rock
Marvelous AQL | 日版 | 预定2014年2月27日

本作是一款融入了音乐游戏要素的女性向文字冒险游戏。游戏的故事背景为幕末时代，幕府利用身为“最高爱获”（顶级偶像）的新选组，以洗脑歌曲“天歌”来控制民众以保证其自身对国家的统治。不过，追求自由和正义的志士（歌手）坂本龙马却在此时站了出来，打算用摇滚的力量来改变世界，一场由守护幕府的偶像团体新选组和追求自由的歌手们的战斗由此拉开序幕。



游戏主要分为剧情和战斗两大内容。在剧情部分里，角色们的对话以类似漫画的形式展开，全语音的本作配上谷山纪章、铃木达央、森久保祥太郎、森川智之等诸多名声优的豪华阵容，带给玩家视听上的奢华享受。由于是歌手对决，战斗方面采用了音乐游戏的玩法，只要在落下的音符到达屏幕下方横线时按下对应按键即可。激情的音乐、热血的画面，配合玩家准确的按键，跟志士们一起演绎一场场完美的演唱会。

（文：阿鲁）



▲将现代的摇滚和幕府时期相结合，别有一番风味。



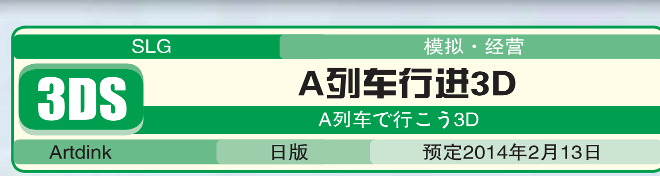
▲音乐游戏部分的难度不高，不擅长的玩家应该也能乐在其中。



▲看上去好像很热血的样子。

打造专业的浪漫列车





历经一次延期的本作重新确定发售日，这次为大家介绍的是其中的车型、行政机关登场角色、无限制打造街道的建设模式等3DS版的进化要素。



玩家可开发种类丰富的旅客客车，其中既有注重载客量的上班族列车，也有重视速度的急行列车，需要应对城市的发展步调来开发。本作大幅增加列车数量，并允许玩家自行编辑颜色。货车和路面电车的种类也予以扩充，充分考虑时代的变化和运输成本，打造一张利润率最高的资源运输网，为铁路公司谋取最大利益。六本木艳子是行政机关的都市开发科科长，在行政机关的特别区域内建造铁路、道路和车站，能接受来自政府的资金援助，缩减建设成本。本作自带屏幕截图功能，可在任意画面下截出原生画面。

▶可打造的列车非常丰富，价格也相当不菲。



▶设定达成条件，简约的画面下包含了不错的可玩性。



建设模式则允许玩家自行设定地形、配置建筑物以及所有环境条件，随心所欲地打造城市。

（文：胧月）

收罗近期精品三线游戏

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

PS4的发售着实让人心动，价格其实还是蛮合适的，只不过现在新机发售后反映良品率不太高，不少玩家拿到手就是坏的，这与之前富士康用实习生组装PS4的新闻联系起来后，顿时出手的热情降低了不少，看来自己的PS3应该还能暂时坚持下，坐等《最终幻想X》高清版发售！



游戏一品轩

推荐给 塔防爱好者·喜欢中世纪题材的玩家

PSV	城堡风暴	
CastleStorm		
Zen Studios	SLG	美版

本作是一款中世纪风格的战争塔防游戏，与一般作品相较，本作采用了2D横版的画面形式，单看静态的图片感觉表现力还不错，进入游戏后会发现诸多细节都加入了动态效果，让整个世界看起来更加生机勃勃。既然是塔防游戏那么势必存在激烈的竞争，玩家建设的城堡有着很多功能属性，除生产士兵参与防守外，玩家还可以尝试引导弓箭、苹果手雷、飞行山羊等（感觉很像《百战天虫》的设定）攻击来敌。比较有意思的是用远程火炮拆敌人城堡时敌人和建筑都会有不同的反应，房间坍塌的感觉真实而过瘾。此外，本作还允许玩家使用辅助技能，在画面下方有法术、回复、召唤等众多选择，不过随着游戏的深入会感觉操作越来越忙，有时较容易出现对象选择错误的情况，不过总的说来本作无论画面还是游戏性都有着不错的表现。



▲个人很喜欢本作对场景的描绘。

推荐给 文字冒险游戏爱好者·喜欢题材正面阳光的玩家

PSP	青春的开端	
青春はじめました！		
Honeybee	AVG	日版

本作是Honeybee近日在PSP平台新推出的一款青春怀旧题材的文字冒险游戏。故事讲述了姐弟二人搬回儿时生活的地方，和旧日好友相聚并受邀加入“青春部”这个小组织。游戏的画面非常阳光，由知名画师**カズアキ**负责的人设和场景各种小清新，欢快的BGM也颇具治愈的感觉。本作采用了双主人公的方式来进行游戏，在一开始即需要选择姐弟两个角色，然后就是和一群荷尔蒙过剩的男女玩乐并经历各种事情。游戏中分为爱情和友情两种剧情路线，这主要取决于玩家在对话判断中作出的选择，不过怎么看那个“友情”都不太纯粹呀！在此之外，本作在系统方面的表现乏善可陈，惟一能留下点印象的就只是切换画面、文字色彩、对话框等方面给予了玩家充足的空间。总的说来本作氛围积极向上，阳光自然，喜欢青春题材的玩家不要错过。



▲游戏对人物头发的刻画比较细致。

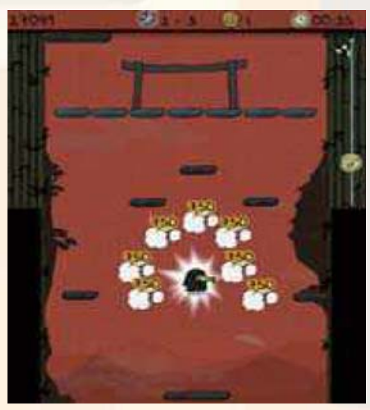
短消息　PSP平台休闲类游戏《笨蛋、测试和召唤兽 携带版》在近日发布了汉化测试版。该作的玩法类似于大富翁，玩家们通过在道路上设置不同的道具掠夺对手的财产，喜欢此类游戏的玩家值得一试。

推荐给

原作的爱好者·喜欢挑战跑分游戏的玩家

3DS	涂鸦跳跃冒险	
Doodle Jump Adventures		
Avanquest	PUZ	欧版

一说到《涂鸦跳跃》大家肯定会想到一个长嘴小怪不停地向上跳跃，而近日这款经典手游被移植到了3DS平台。同类型游戏都在不断进化，这个长嘴小怪也没有停下脚步，就如标题中的“Adventures”所表达那样，小怪来到了丛林、太空、幕府等场景进行冒险，这些场景被分为若干个小关卡分布在选关地图上，游戏不再像手机初版那样没有尽头，在画面右边有一个关卡进度条可以参考。关卡概念的引入给《涂鸦跳跃》带来了更多新鲜感，比如在太空关卡将会换上宇航服，外星飞碟会前来逮捕小怪；而在丛林关卡，飞虫们已经做好了捕食的准备，玩家要利用巧妙的跳跃和随机出现的道具来躲避这些危险，想坚持到最后并不是一件容易的事。相对手机版而言，游戏在保持原有素质的基础上进一步丰富了游戏内容，不过由于平台自身特点，实际游玩的感觉并没有手机那样随性和方便。


▲小小忍者，跳跳跳。

推荐给

弹射游戏爱好者·原作的粉丝

PSV	愤怒的小鸟 星战版	
Angry Birds Star Wars		
Rovio	PUZ	美版

《星战》在不少人心中都是殿堂级的科幻电影，所以作为一款跨界作品，本作有着相当高的受众面。游戏继承了《愤怒的小鸟》的传统玩法，小鸟们的外观上有着较大变化，红鸟开始挥舞“光束剑”，黑鸟摇身变成绝地大师使用气功，这种Cosplay的感觉让人觉得非常有意思，绝地之路、死星、丹土因星等经典场景玩家都能在游戏中重温到。在关卡设计上，游戏整合了之前太空版的无重力玩法，比如每个星球都有自己的引力波范围，当小鸟进入到这个范围的时候，它就受到该星球引力的影响，会呈抛物线下降，刚上手时可能会感觉有些不大适应。本作短时间玩会有较强的新鲜感，但就小C个人而言，接连几十关都没什么玩法上的变化实在有些让人疲倦，并且后期关卡难度非常之高，如不是铁杆粉丝可能很难坚持到游戏通关，这款作品更适合闲暇时随意玩几把。

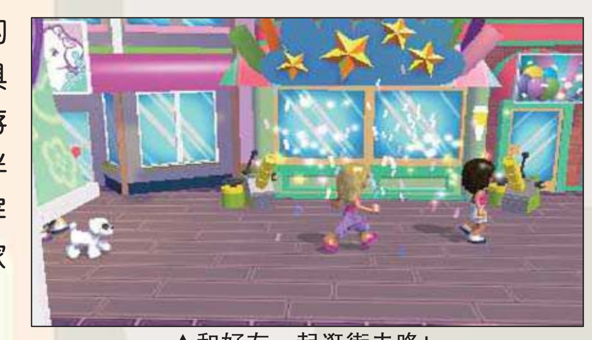

▲各种星战元素让人眼花缭乱。

推荐给

喜欢乐高女孩的玩家·小游戏爱好者

3DS	乐高女孩	
LEGO Friends		
Warner Bros	PUZ	欧版

“乐高女孩”是乐高2012年为了在女孩市场进行推广而专门打造的一个系列玩具，配合动画、书籍等宣传取得了不错的销量，而近日乐高女孩也被改编为游戏登陆到了3DS平台。虽说已经有一定知名度，不过角色在游戏中的造型看起来实在是不大舒服，乐高的那种独特风格并没有被很好地还原出来。本作主打姐妹淘众乐乐，玩法也以小游戏为主，骑马、遛狗和姐妹一起登台唱歌表演等内容异常丰富，大都通过下屏幕的提示就可以迅速上手。比较有特点的是游戏提供给了玩家非常大的设定空间，除开基本的衣服、配饰，为自己家中进行装潢、添置家具也是一件颇有乐趣的事情，特别是当玩家在游戏中与朋友关系足够好之后，邀请几个好伙伴来家中作客，聊八卦玩游戏，还能通过触摸屏拍照留念。喜欢在游戏内进行虚拟社交的玩家不妨尝试一下这款作品。


▲和好友一起逛街去咯！

短消息　PSP平台的RPG《刀剑神域 无限之刻》在近日发布了完全汉化版，期待已久的粉丝玩家们不要错过。

文 LacSphaera
编 白菜 美编 咕噜



《灵魂献祭 Delta》制作新要素访谈

自“《灵魂献祭》系列”最新作《灵魂献祭 Delta》在TGS 2013的会场上公布已经有一段日子，这款开创了高速魔法战斗的作品也已经朝着系列化迈出了第一步。也许还有不少玩家不太熟悉这款新作与去年的初代相比到底有了怎样的改变，本篇访谈就此请到游戏的概念主创稻船敬二先生与本作的导演下川辉宏先生，为大家讲解最新作的相关情报。

《灵魂献祭Delta》的第三势力

——今天请两位多多指教。还记得去年我们在东京游戏展上体验过《灵魂献祭》这款游戏，可现在竟然就能玩到系列的新作了，实在是很令人惊讶。这次新作中据说加入了各种各样的新要素，其中有哪些是需要特别瞩目的吗？


▲《灵魂献祭 Delta》概念主创者稻船敬二。

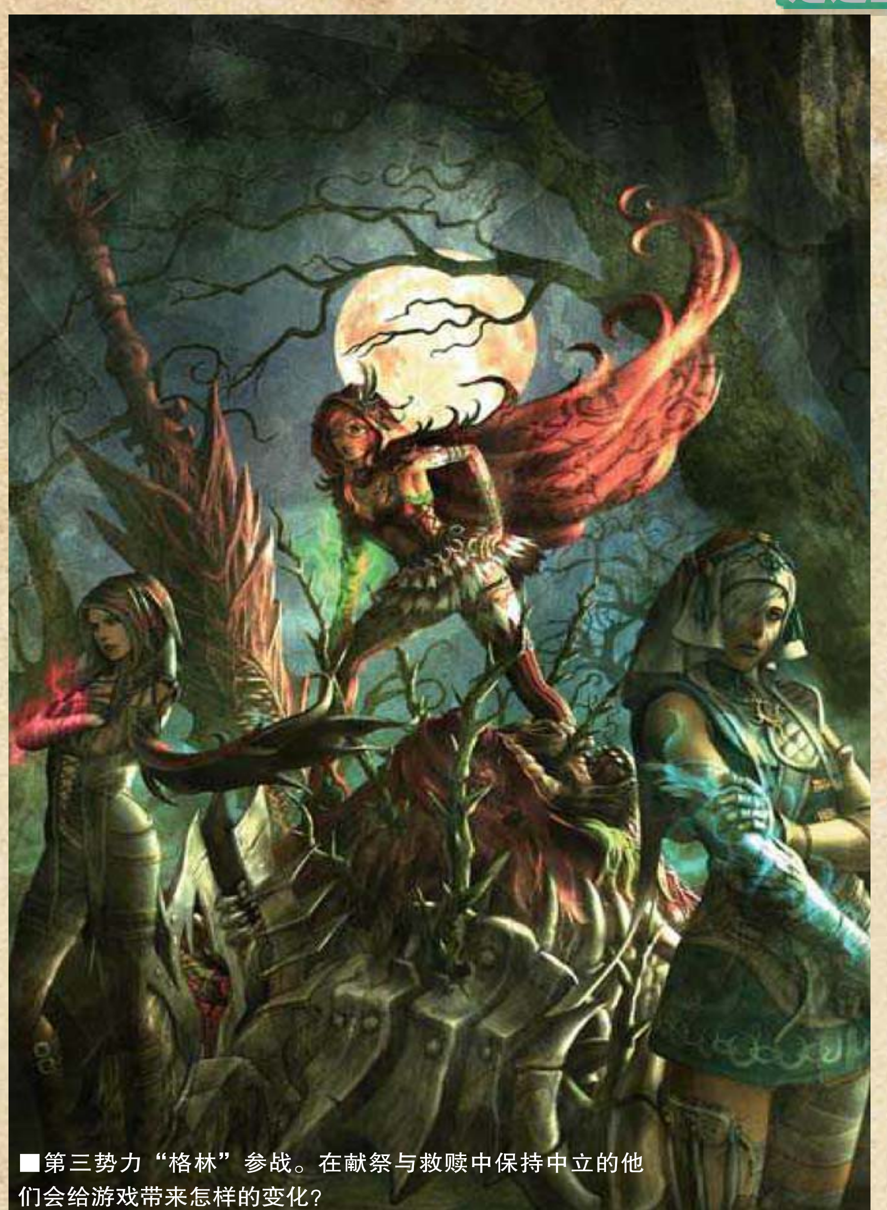
稻船敬二（以下简称稻船）：前作中最大的特点是“献祭”和“救赎”的要素，而本作将会把这层要素发扬至更深的层次，成为最大的重心。在前作中无论选择献祭还是救赎都没有太大问题，而本作中则会明确地将献祭派和救赎派区分开来。

——也就是加入了势力这一要素吧。

稻船：是的，在开始玩游戏时，最初就会出现“要归属到哪个势力之中”这种问题。而根据具体归属势力的不同，战斗方式和获得的物品也会有所区别，所以一定要明确自己究竟站在哪一边才行。要说具体构想的话，基本是按照“你支持哪个政党？”“你是哪个棒球队的球迷？”这种结构来设计的。

——能具体解释一下吗？

稻船：无论支持哪个政党都会去参加选举，无论支持哪个球队都会去看棒球比赛。这种情况放到《灵魂献祭》中来说，就是保持着打倒敌人这一共同目的，无论自己是献祭派还是救赎派，甚至是中立派也没关系，大家都会与持有不同主张的人共同战斗。这种情


■第三势力“格林”参战。在献祭与救赎中保持中立的他们会给游戏带来怎样的变化？

面对“是应该救这个人呢，还是应该杀了他呢？”的选择，我也觉得这种选择是《灵魂献祭》这款游戏的一大魅力。不过这次多加了一个中立的选项，具体是出于什么考量呢？

稻船：中立倒也不是说半吊子的情况，其实是指“哪边都不想选”的那些人。虽说从系统上表现出来就是随便选一个（※自己不选择全交给运气这种操作，是同时按下献祭和救赎的按键发动）。这些不想被组织所束缚的人构成了中立的“格林”势力。

——这么一解释，中立势力听起来就很帅气啊。

稻船：当然也可以采取故意违背组织方针的行动。

——就是那种“明明隶属于救赎组织，却总是选择献祭”的情况吧？

稻船：对对，就是这个，非常帅吧。以前在《洛克人X》里，反乱猎人组织（制止失控机器人暴行的组织，类似警察）中有一个叫做VAVA的角色，是我为了给人一种“你比他们失控多了吧！”的感觉而加进去的，我就非常喜欢这样的形象。

——可以理解，组织中的异端分子经常会给人留下深刻印象呢。

稻船：我不太喜欢仅仅依靠系统来给人留下

景不是极富魅力吗？就好像在《龙珠》里面对强大敌人的时候，虽然贝吉塔的立场也是敌人，但是也会联手共同战斗。

——“敌人的敌人就是自己人”这种感觉吗。确实能和竞争对手携手战斗会让人热血沸腾。

稻船：正是为了让大家能够体会到这种感情，所以这次加入了中立势力，以三大势力作为卖点。标题中的“Delta”也是想和三种势力关联上而加上的。

——我想提一个关于这次增加的中立势力的问题。在前作中，在战斗中能够看到敌人的来历和背景故事，并且通过这些内容来迫使玩家



好印象之后就不管其他方面的做法。更想要去做一些有戏剧性的游戏，也就是说能够令人去想象“这段情节这是太帅了”“有这样的角色就好了啊”的游戏。我希望《灵魂献祭》不仅仅是狩猎怪物，而是让玩家能够投入这个世界，活出自己的风采的游戏；是让玩家会因为“看起来很可怜”这样的理由，将明明应该献祭掉的敌人救赎下来等等，创造出只属于自己的故事的游戏。包括势力系统在内，为了刺激玩家的想象力，我们在本作中加入了很多要素。

——在访谈之前我体验了一下试玩版，确实遇到了您说的这种情况。随意选择了救赎派的角色，虽然基本都是在进行救赎，但是面对BOSS“小红帽”时却完全无法产生救赎的念头，结果一边想着“虽然作为角色应该进行救赎的……”一边选择了献祭的选项（笑）。

下川辉宏（以下简称下川）：这样的情况也是很常见的（笑）。



《灵魂献祭》的开发环境：“在不脱离基础概念的前提下自由创作”

——说起来，这次有些魔物是以格林童话为原型设计出来的吧。小红帽和白雪公主之类的形象以《灵魂献祭》的风格设计出来还真挺令人惊讶的，这个构想也是稻船先生提出来的吗？



■小红帽

稻船：这个构想本身不是我提出的。不过我觉得这是一种不脱离王道却将乐趣放大了的形象设计。我经常提醒他们（指向下川）要做“王道”的作品。所谓“王道”就一定得是大家都知道的东西对吧？有些魔物的名字会给人一种“听上去挺厉害的不过到底是什么啊？”的感觉，这种就不是王道的设计。“小红帽”的故事应该算是家喻户晓吧？而正因如此，大家第一眼看到这个设计的时候就会惊讶“这是那个小红帽！？不过确实肚子那里能看到红色头巾……”然后像这样按照典故自己找到乐趣所在。

下川：从设计的流程来说，首先是我来构思背景故事，之后设计师以这个故事为基础来设计形象，再之后交给稻船来审查。虽然这次基本没有什么返工，不过稻船也是设计师出身的嘛，前作的时候返工了很多次。

——稻船先生对这类设计和世界观的终审很严格吗？

稻船：虽然不会做到细节的数值调整的地步，不过很多地方还是由我来敲定的。当然并不是说很细致地要求修改哪个地方，主要还是对偏离设定的设计去进行修正。

下川：比起思考创意，稻船更多地是在方法论和方针的部分对我们进行指导。比如说“王道”这个词可能听起来很陈腐，不过稻船并不是单纯地让我们制作王道作品，而是指示我们“让王道与新颖并立”。也就是说，作为基础的概念原型不能有偏离，同时也必须加入全新的诠释。如果这个部分有偏差的话

就会被要求返工了。

稻船：其实虽然嘴上说要做王道作品，但如果他们真的拿来一个特别传统的王道幻想作品的话，我也会说出“谁会喜欢这种东西”这样的矛盾发言哦。遇到这种情况，我会质问他们为什么不加入新颖的要素，告诉他们为什么需要加入新颖的要素，让制作顺利进展下去。这也是我一直以来制作游戏的风格。我没有准备包揽全部制作，但也不会完全放任自流。我是作为一个审查人，保证大家制作的游戏不会脱离最基本的概念。

——正可谓是概念主创者呢。

稻船：只要保持住了基础概念，之后的可以任由大家自由发挥。不过我绝不会允许基础概念发生偏移，因为那样就不是我的游戏了。只要维持在概念范围内，下川也可以当作自己的游戏自由创作。这也适用于下川对下属的指示，只要守住基础概念，设计师也可以自由发挥创意设计魔物。《灵魂献祭》正是在这种做法下诞生出来的游戏。



不需要没有心灵的游戏

——最后我还有一点问题想要请教，在本作最初公开时，稻船先生说过“这不是一款单纯的共斗游戏，而是一边竞争一边共斗的游戏”。这个具体是什么意思呢？

稻船：比如说，我是阪神队的球迷，你是巨人队的球迷，我们都会到东京巨蛋去观看巨人对阪神的比赛。虽然我们所支持的队伍并不相同，但是我们都在一起观看棒球比赛。这样一边进行声援一边观看比赛，肯定要比不支持任何队伍去观看比赛要更加热闹。放到游戏中的话，前作的《灵魂献祭》就像是在没有声援队伍的状态下去观看比赛，只是单纯地在共同战斗罢了。

——原来如此。

稻船：在本作中由于有了势力的区分，大家就会产生各种各样的想法，比如自己很顺而朋友不太理想的时候就会有“你根本就起不到什么作用啊。果然还是像我这么玩才对，所以快改势力加到我这边来”之类的想法，反过来则会有“可恶，我一定要证明给你看我这么玩才是对的”的想法。这种情况就会令游戏更加有乐趣。

——去年以“在献祭或救赎之间进行选择的游戏”这个概念接触到《灵魂献祭》时，我就觉得比起游戏系统，您好像更喜欢诉说感情的游戏？

稻船：是的，还不如说是只对这一点感兴趣。我不需要没有心灵的游戏。虽然SCEJA是从《灵魂献祭》开始推广“共斗游戏”这一概念，但我觉得这次的新作在共斗这一点上也有着大幅进化。在共同战斗的基础上还加入了竞争要素，应该能够让大家体会到更多的乐趣。共斗游戏现在也越来越多，但如果大家能将《灵魂献祭 Delta》视为其中的翘楚就最好不过了。



下川：这次的新作打出了“创新”的名号，其中包含着两层意思，一是加入了很多全新的要素，二是补足改良了前作的不足之处。请大家一定要体验一下。

——非常感谢两位。



文 马修 美编 sienna

废土战车之歌

——“《重装机兵》系列”回顾

驾驶粗犷帅气的战车、纵情驰骋于荒野之上，将一切阻碍和罪恶用火炮消灭掉——相信这是不少人曾经有过的小小梦想吧？当然现实中大多数人也只是停留在想象，就算真的从军坦克装甲车的兵种也都有身高要求的。不过电子游戏的诞生让很多梦想成为了现实，这其中，自然也包括驾驶战车驰骋于荒野的梦想……借着系列最新作的发售，本辑特做专题一篇，来让大家对这个拥有独特世界观和系统的系列有个全面的认识。

专题企划 Feature Special

系列的开端

1983年，FC的发售正式宣告世界游戏市场的中心地位由其发祥地美国转向了日本；1986年，随着《勇者斗恶龙》的发售，这种中世纪舞台但颇有东方色彩的日式RPG诞生，掀开了游戏史上新的一页，而后《神剑除魔传》、《桃太郎传说》、《女神转生》、《最终幻想》等优秀RPG纷纷诞生。1988年世嘉率先推出MD抢占市场，16位纪元开启，1990年11月，随着SFC的发售，16位时代全面到来。

在SFC发售前，各主要RPG厂商几乎都在FC平台上推出了FC时代的谢幕之作，这其中包括《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》、《最终幻想Ⅲ》、《神剑除魔传3》和《女神转生2》，而后便都移师到SFC平台了。



接下来的1991年对于RPG来说表面上看略显尴尬，因为在1990年完成了自家在FC的最后一作后，各RPG主要厂商都在全力开发SFC平台的新作。然而就在这一年中，一款完全不同以往、以战车和废土为主题的RPG横空出世，它就是《Metal Max》，也就是我们本篇专题的主



角——《重装机兵》。

在《重装机兵》诞生之前，日式RPG已经有勇者派与反勇者派之分、观赏流和体验流之别，但大体上除了《Mother》外，仍然是不同职责的人们组队仗剑除魔。《重装机兵》打破了这一传统，世界观不再是剑与魔法的奇幻中世纪，而是未来因为过度依赖高科技而导致的大破坏之后的废土；主角一行的武器和装备也不再只局限于身上衣甲手中武器，还有搭乘的战车和战车武器！

《重装机兵》名字与中文版

若以现在游戏命名方式来说，把《Metal Max》译成“重装机兵”显然是很不严谨的，但在那个时候国内没有任何游戏媒体从事这方面的翻译，游戏卡上的名字就成了那个时代大家对游戏的称呼。国内电子游戏业发展和组装FC以及黄色盗版卡息息相关，而那个时候大陆的黄卡上对该游戏的命名有“重装机兵”和“机甲战士”两种叫法，据说港台那面称之为“坦克战记”……总之不管当时叫什么，最终“重装机兵”这个朗朗上口的硬派名字以超大的普及量被广大玩家所认同接受，当然另两个叫法也还是有人在使用……

事实上，“重装机兵”早在1990年初，便已经被用在一款名为《重装机兵雷诺斯》的射击游戏上，那款游戏的日文原名就是《重装机兵レイノス》，可谓是根正苗红。但偏偏那个时候射击类游戏的热度早已退减，而在国内更无法与《Metal Max》相提并论，因此“重装机兵”就堂堂正正地落到了我们所说的这款废土战车RPG上了。

那么为什么《重装机兵》会在国内这么火？一个重要原因是有中文版，虽然是盗版商汉化但剧情上却近乎完全再现，让广大沉浸于FC老八强的玩家们第一次领略到RPG的魅力。而且对于广大70、80后的玩家来说，小时候大都被学校组织过观看战争电影，对坦克战车等往往情有独钟，因此在90年代，《重装机兵》中文版无意间在国内培养了一大批的粉丝，有的因此认识到RPG的魅力开始享受更多的RPG乐趣，有的则一路成为系列的核心玩家……

▲FC《重装机兵》的卡带。

现在回头看，尽管初代的《重装机兵》中文版在剧情上得到了相当不错的再现，但一些名字翻译基本上还是得过且过，以系列著名的巨大战车隆美尔游魂为例，在初代被翻译成“沙漠之舟”显然很随意，但却由于影响巨大其影响力已远超“隆美尔游魂”，甚至成为系列巨大战车的代名词。

人车作战系统

既然这是一款强调人与战车作战的游戏，所以在装备上，不论是人还是战车，都有相应的装备。

先说人类，装备自然还是头部、身体、手部、脚部以及武器，除此之外还有特别有特色的防弹衣，防弹衣可以吸收一定的伤害，但达到承受极限后便会破裂，而坏掉的防弹衣也不会浪费，可以换一些更优质的防弹衣，虽然很有特色，不过这个系统从后来的《钢之季节》开始被取消了，只在《2R》和4代回归了防弹衣碎片换道具的设定。

战车则包括底盘、引擎、C装置、主炮、副炮、SE这六大项。其中底盘即车辆本身，这个决定了战车的基本外形和能力；引擎则决定着战车本身的承载量，如果超出了引擎的最大承重值战车就开不动了，只能由

其他车辆拖着走；主炮即大炮，威力大但有炮弹数限制，一般遇强敌时使用；副炮即机枪，没有弹药限制但威力不高，一般用来扫杂兵；SE则是特殊武器，威力大范围大但弹药少重量高且补给贵。除了这六大项，还有特殊炮弹和装甲片，前者在一些战斗中有特效，后者则相当于战车的HP，一旦SP被打到0就会伤及部件本体——当然，战车的各个部件也有一定的防御值，但防御值一旦被突破便告损坏，武器严重损坏后无法战斗，引擎、C装置严重损坏战车便无法行动，底盘打坏战车直接就无法乘坐了……

不过这只是系列中《Metal Max》几作的设定，在《Metal Saga》中，厂商为了寻求突破，在战车装备上做了不少新的尝试，像《沙尘之锁》中，只要车体防御（底盘+C装置修正）高于所承受的攻击，便可以直接免于伤害，无论是车体还是装甲片。而装甲片的多少和出手顺序成反比，装甲片越少行动越优先，甚至可以在一回合内二次行动，由此造就了本作特有的裸奔主义派玩家。而《钢之季节》则把装甲片细化到每个部件上，虽然听起来像C装置这种脆弱的部件可以耐打一些，实际上由于部件装甲片有限而车体本身没有传统意义上的装甲片保护，使得车辆的脆弱部位更容易损坏的同时，也造成了引擎承重上的大量浪费。后来随着《Metal Max》品牌的回归，宫冈宽再次取得了游戏开发的完全主导权，有关战车部件和装甲片的关系亦恢复如初。

传说中的人车结合图。

副炮（机枪） SE（特殊武器） 主炮 引擎 C装置 底盘

宫冈宽与RPG的不解之缘

宫冈宽是《重装机兵》的制作人，1958年7月4日在日本山口县防府市出生，就读早稻田大学时候和很多同龄人一样，赶上了游戏动漫在日本的兴起，但宫冈宽不满足于单单从ACG书刊上获取资讯，还作为自由撰稿人在《少年周刊Jump》、《神拳FC》上连载发表文章，并因此结识了鸟岛和彦、堀井雄二这些动漫游戏领域的人物。

宫冈宽的大学读到一半就退学了，但这并没有影响到他找工作，他的好友堀井雄二因为在1982年参加Enix举办的第一届游戏程序设计大赛获得了入围大奖并于次年进入了Enix，然后在1986年开始制作《勇者斗恶龙》，这时堀井雄二想到了小自己4岁、但颇有共同语言和见地的学弟宫冈宽，便邀请其加入到《勇者斗恶龙》的制作团队中，以剧本助手的身分来参与迷宫设计，而这也是宫冈宽正式进行游戏制作的开始。

▶宫冈宽

宫冈宽参加了整整前三作《勇者斗恶龙》的制作，一方面也算完成了好友的托付，另一方面更为自己积累了大量的游戏开发经验——就和众多有着自己独特而强烈的游戏理念的游戏制作人一样，宫冈宽最终选择的是离开已经颇有名气的大公司Enix，自立门户成立了Crea-Tech公司，进行游戏开发。

作为三作《勇者斗恶龙》的制作参与者，宫冈宽成立的Crea-Tech自然也是主打RPG，不过宫冈宽是立志打造一款和当时流行的奇幻风格完全不同的强烈科幻色彩的RPG，不知道是宫冈宽本身更喜爱科幻还是为了在众奇幻风格RPG中脱颖而出亦或是二者兼而有之，总之，这个设定在成立Crea-

Tech之初便确定下来，接着去获得任天堂的授权、交付数目不低的保证金什么的自不必说，在开发中也没少遇到困难：比如在设定之初，宫冈宽的构想是一款机器人的游戏，毕竟当时日本已经沉淀了浓厚的机器人文化，然而实际开发中却发现，尽管之前FC上已经有机器人题材的游戏，但做成RPG的话，受机能和图形处理能力限制，机器人只能在比例上做出妥协，然而这么一来又过于喜感、和宫冈宽本身想要的内涵大气有所矛盾，于是便转而考虑现有之物，想来想去，便想到了受画面比例影响非常低的坦克。然后找来中学时的好友山本贵嗣来负责人设，并邀请音乐制作人门仓聪负责音乐，加上主程序员田内智树，这四人便是《重装机兵》的制作团队的骨干。

这款游戏前前后后总共制作了3年，当时的游戏从提交企划到发售的时间一般是1～2年，《DQ》团队的非核心制作人自创小公司开发的《重装机兵》却到1991年才发售，中间所遇到的困难可想而知。而等到游戏发售时，SFC已经发售了半年。

SFC的发售对于FC来说无疑宣布着一个时代的终结，这对于新诞生的《重装机兵》看起来似乎也不是什么好事，但福祸相依，1991年5月24日发售的《重装机兵》几乎在一个内外无强敌的环境下诞生，因为已有的RPG大厂们在1990年推出自己的FC谢幕之作后便都在开发SFC版了，在这青黄不接之时，《重装机兵》的到来不仅解了众多RPG FANS的渴，独特的设定和世界观也培养了一大批的核心粉丝。宫冈宽在《重装机兵》的宣传上，更是直接以其参与过的《DQ》及其老友堀井雄二为针对目标：恶龙斗腻了吧，来玩人与战车的RPG吧！

《重装机兵》的世界观

前面我们提到《重装机兵》在设定之初曾经是要做成机器人的，但最终改为了坦克。那么在RPG中，让主角们驾驶原本应该军队才可以拥有的坦克这个设定其实也是个问题，如果把主角身分定位为军人，很显然，作为服从天职的军人只能根据上级的指派和战友们去完成一个又一个的固定任务；然而不是军人的话如何合理地拥有战车则是一大需要解释得通的问题。以下文中涉及到系列作品剧情时会在括号中注解，其中“MM+序号”即“《Metal Max》系列”，“《Metal Saga》系列”则以作品中文副标题来标注。

大破坏后的废土世界

于是，《重装机兵》设定了一个大破坏后的废土世界，在这个世界观下，包括坦克在内的所有战车都是大破坏前的科技，在大破坏后大量埋藏于世界各处，而好运的人们在获得这些强大的战车后，便可以干一个相当赚钱但也相当危险的活——赏金猎人，通过消灭悬赏令上的怪物和恶人，来获取丰厚的赏金。由于是在大破坏之后，国家、政府、军队这些传统机构和组织基本都不再存在（也可以说还没来得及重建），因此赏金猎人们便都以队伍为单位，结伴而行。该行业中，有擅长驾驶战车的猎人，也有擅长维修的机械师，更有擅长白刃战的战士，而这三种职业也是很多狩猎组织的标准构成模式。

那么大破坏又是什么呢？关于“大破坏”这个关键字几乎在历



►大破坏后的废土是系列的一大标志，图为3代的泣母镇。（哭妈镇？）

代都有提及和介绍，所谓的大破坏其实是人类被自己的高科技反噬的一场空前灾难。大破坏前，随着科技的发展，能让人类更加从劳动中解脱的人工智能的开发也达到了全新的阶段。拥有政治家、企业家、科学家、慈善家等诸多头衔的名人巴亚斯·布拉德博士发起了号召，在其招募与带领下，全球的科学精英们终于开发出了超级计算机诺亚，来挑战人类发展带来的最大问题——日益恶化的环境，经过各种从常规到离奇的计算后终于得出了解决环境问题的根本之法：消灭人类。于是，诺亚通过网络，控制了各种全智能和半智能化的机器甚至仿生动物来对人类施以攻击，这种来自内部的反噬让人类措手不及，众多的城市和科技被摧毁，留下的只是荒野上聚集在废墟中顽强生存的人们以及到处横行的机械、怪物以及恶人们。

战车与赏金猎人

在大破坏前名为“Metal Max”（也就是系列中的“战车”）的兵器的出现给人类带来了希望。和大破坏前的超级电脑一样，战车虽然也是人类的高科技成果，但却保留了常规武器的特征，甚至可以说这就是用以往的常规武器甚至民用车辆所改造而成，而其得以强化的一大重要因素除了自身的底盘，就是C装置，原本需要多人操作才能实现作战的战车行驶和战斗在C装置的作用下实现了一人操作，甚至赋予了战车自动拦截、自动归返等程序设定——和众多横行于荒野、天空、海洋的机械怪物不同，这些兵器并没有自主的智能思维，因此在大破坏的反噬中没有背叛人类，当被挖掘出来后，借由众多高级工程师的改装甚至开发制造，这些战车成为了人类复兴的希望。众多赏金猎人在高额赏金的诱惑下组成队伍大量消灭怪物，有的甚至直接成立大量招募猎人、以消灭怪物和赏金首来盈利的猎人公司（新战线）。由于猎人们的活跃，人类聚居的地方也越来越多地得以恢复，一些强大的赏金猎人如驾驶红色梅卡瓦独行于荒野的红狼也成为了人们心目中的英雄（MM1）。



▲红狼的官方原画图，和很多老玩家心目中的形象相差甚远……

诺亚的破坏与备份终端

然而人们并不满足于短暂的平静，只要诺亚在，人类的生存便会一直受到威胁。最终，诺亚被一个修理店家的小子和同伴组队消灭，其后代也和同伴们消灭了诺亚程序备份终端—诺亚种子（MM1、钢之季节）。然而诺亚的备份终端并不止诺亚种子一个，还有很多隐藏在世界各地以不同面貌存在，像阿历克斯就是以人类的模样隐藏于世间（沙尘之锁），这些终端继续执行着诺亚毁灭人类的程序，指挥怪物对人类进行攻击和杀害。



►《重装机兵 回归》中的诺亚。




人类的组织和势力

而大破坏中，一些人类组织势力也都发展起来，这其中有月光（MM4）这样的亦正亦邪的组织，也有金斯基家族（MM3）、卡波尼财团（钢之季节）这样庞大的地方豪强。

以上组织有其可恨之处的同时往往也守护一方，真正威胁到平民的则是巴亚斯·布拉德将自己的思维植入电脑后成立的掠夺平民进行动物合体试验的掠夺者组织（MM2、MM2改、MM2R、旋律连锁），以及通过人体改造实验制造强化人来统治整块陆地的冷血党（MM3）这些霸占整块陆地甚至多个陆地的庞大武装集团。此外还有欢乐神教（MM3）、肌肉圣教（沙尘之锁）等五花八门的邪教组织，以及纷纷杂杂的小众势力和流氓团伙。其中那些威胁到平民的恶棍们，也和怪物们一起被猎人公会作为通缉对象悬赏。高额的赏金加上本身恶行累累，使得这些恶徒们在猎人们和战车的强大火力下，最终无一善终……

然而诺亚的终端依旧隐藏于世界各地，人类中也不断有野心家们在无秩序的混乱中前仆后继地从事着掠夺和罪恶，只要有这些恶行在，而猎人们的故事，便会一直继续下去，并不断制造新的传说……



▲掠夺者是系列中最大的人类反派势力，四天王之首的泰德·布罗拉在2代和《旋律连锁》都有登场，目前客串到四代中，但玛利亚、肯、蕾娜全家都追来了……

沉浮录 :Metal Max与Metal Saga

《重装机兵》是游戏的译名，除了这个之外还有《机甲战士》和《坦克战记》，同样的游戏不同的译名这在国内很常见。而这个系列的与众不同之处在于：其正式名称、也就是主标题，也有两个，一个是《Metal Max》，一个是《Metal Saga》。因为《重装机兵》从初代走到今天并不是一帆风顺，且不说三款开发终止之作，真正从2到3，其跨度竟然长达17年，中间除了《回归》和《2改》是当时负责发行的Data East授权移植，在《2改》和《3》之间的四作的主标题都是“Metal Saga”而不再是“Metal Max”，而从正式发售的3代开始，这个主标题又改了回来。这部分，我们就以标题变化为契机，专门来说“《重装机兵》系列”的沉浮。



隐藏在辉煌下的危机

废土战车的设定和改造战车、人车作战系统，使得《重装机兵》和其他奇幻风格的RPG有了本质的不同，而且前两作推出的时机又都是《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《女神转生》等老牌RPG大作两作之间的开发年份，因此无论是时机还是内容都相当到位，培养了相当一部分的FANS。

2代的销售成绩让Data East对SFC平台充满了信心，因此在和Crea-Tech定下了续作《重装机兵3 黄金之心》开发的计划时，SFC平台的初代重制计划也委托给了一家名为空想科学的游戏公司。接着便大力发



▲Data East的《星球大战》弹珠台，因为主题而支付了相当高额的版权费用。

展游戏外业务——和当时很多成立于七十年代的电子厂商一样，Data East也以多领域投资的方式给自己留了后路，然而结果也和大多数跨领域经营公司一样出现了业务之间彼此牵制的弊端，在其经营街机而扩展的弹珠台业务上，由于过度信奉品牌效应而花大价钱购买人气影视作品甚至名人版权来制作弹珠台，导致开发经营成本极高，最终陷入负债。尽管1995年的《回归》取得了相当不错的成绩，但Data East整体业绩上仍然相当糟糕。

1994～1996年期间，在全球的弹珠台市场都出现萎缩的大背景下，Data East将其在日本美国的全部弹珠台业务低价卖给了SEGA用于抵债。到1999年更是一边抛售负离子业务一边申请重组以求全身而退回到电子游戏市场……



被抛售的版权

这种情况下，Data East想要再度支持Crea-Tech开发游戏显然是不现实的，而经历了《黄金之心》开发夭折的宫冈宽，则索性放弃老伙伴Data East，找到了新的合作发行商ASCII，并于1999年公布了系列新作将在DC上推出的消息，新作暂名为《重装机兵 超速》，最终定名为《重装机兵 荒野之眼》，预订在2000年冬天发售。至此，距离上一作的开发已经过去了6年多，远离了Data East那边乱糟糟的抛售重组，宫冈宽带着Crea-Tech全社上下，正以为可以安下心来为这时隔多年的系列新作全力开发时，ASCII也遭遇了和Data East一样的麻烦—因为多领域经营带来了严重亏损，而且和Data East抛售其他力保游戏业务不同，ASCII的终止业务中亦包含电子游戏，而DC也陷入于自身难保的境遇。受此牵连，《荒野之眼》的开发再度受困，处于无限延期的状态中。曾经一度以《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等一线RPG为赶超目标的《重装机兵》，不仅彻彻底底错过了SFC末期、整个PS时代以及PS2中前期三个日式RPG大跨步发展的黄金时代，自身更陷入了生死存亡的边缘。



▲《荒野之眼》为数不多的很小的战斗图。

此时的Data East的日子也没有因为抛售其他业务好多少，无奈之下只好抛售自家掌握的游戏版权，这其中就包括《重装机兵2》和《重装机兵 回归》两作，一家名为Now Production的公司取得了这两作的GBA版移植权。《重装机兵》，这个和玩家阔别多年的游戏，终于得以在掌机上再现：该公司计划推出《2改》和《回归 改》两作，并在当时进行了高调宣传。然而经过一次延期且打着“改”旗号的《2改》与原作相差几乎无二，画面和音乐也因为机能问题缩水，更因为BUG问题使得玩家怨声载道，Now Production虽然将发售的卡带全部召回并发布修正版，但《回归 改》的开发已经彻底取消了。



商标旁落

在《2改》发售5天后，将两作《重装机兵》的GBA移植权卖给Now Production的Data East也接到了东京地方法院的通告：该公司4月份提交的破产申请获得通过，6月25日，曾经发行了三作《重装机兵》、本身亦在电子游戏领域留下《海格力斯的荣光》、《战国传承》、《空牙》、《斗士的历史》等颇多经典的Data East，正式宣告破产。

Data East的破产虽然有两个月的准备时间来处理破产后事，其所拥有的知识产权亦大都转让给了当时日本的手机游戏商G-mode和Paon，但《重装机兵》和《侦探

神宫寺三郎》这两个系列却无法全权处理，因为Data East只掌握其发行权，著作权在制作厂商手中。

对于Crea-Tech来说，自己一手打造的《重装机兵》品牌原本是以《DQ》、《FF》为竞争目标的，但却因为发行方的不作为而沦落到甩卖的地步，无疑很难接受，对品牌的处理自然也难以达成共识。谈判的僵持中，“Metal Max”的版权期限到了，在Data East和Crea-Tech都未进行及时为版权进行续期的情况下，一家名为新宿快车的公司钻空子抢注—很显然，运输公司抢注版权不是打算和Crea-Tech合作继续开发《重装机兵》，而是等着Crea-Tech找到新的发行方继续开发新作时能从中敲一笔版权使用费，而这对于已经陷入困境的Crea-Tech和《重装机兵》来说，无异于雪上加霜。



◀3代的赏金首冥界快车，据说是由于宫冈宽对新宿快车抢去商标的怨念而诞生的创意。

这件事让原本争执中的Crea-Tech和Data East都陷入了被动，也许是出于对合作伙伴的歉意，也许是拿回版权可以转让出不菲的一笔资金，总之在事发之后，Data East主动出面，将新宿快车告上了法庭，试图通过诉讼的方式将版权夺回，然而官司打到2005年2月，专利厅最终判决Data East败诉。

从 Metal Max 到 Metal Saga

就在官司败诉的同时，2005年2月25日，《Fami通》的PS2专刊上刊登了“《重装机兵》系列”最新作《沙尘之锁》登陆PS2的消息。在PS2强大机能的支持下，熟悉的废土战车世界整个都3D化了，不过主标题变成了“Metal Saga”——这是Success为这个系列专门重新注册的一个商标。Success的业务主要就是发行游戏，其发行的著名作品除了《棉桃小魔女》和《降魔灵符传伊泽奈》这种女生向游戏，亦包括《潜龙谍影2》的PC版。

而Success接手《重装机兵》这件事，则要追溯到2002年6月，在Data East变卖版权维持生计的时候，Success也打算从处理破产事宜的Data East那获取游戏版权，让旧经典重生并延续的同时也藉此接手原作的市场。制作人永岛克规是《重装机兵》爱好者，便提议将“重装机兵”这个牌子买下来，不久后这个计划便正式得以实施。作为老玩家，永岛克规希望能把前两作华丽地再现在PS2上，但公司买来的并非移植权，而是新作开发权，既然如此，就只能怀着向宫冈宽前辈致敬的心态，来开发新作了。

公司并没有给永岛克规指派人手，而是让他自己去凑，看谁合适就拉来做，因此制作团队中大都是“《重装机兵》系列”的粉丝，像编剧武藤直树、副制作人斋藤胜都是把两作三款游戏玩得相当透彻的资深玩家。然而在邀请Crea-Tech原班人马时却遭到了宫冈宽的拒绝，彼时的宫冈宽对Date East将《重装机兵》新作开发权卖出去的做法非常不满，而面对媒体，宫冈宽更表示“这个系列在我心目中已经死了”，最终原作的四人核心团队只有音乐制作人门仓聡参与了制作。



▲神纲征哉负责的《沙尘之锁》的人设，和之前《Metal Max》的风格差异相当大。

这是Success第一次自己制作RPG，实际做的时候才发现各方面的难度和工作量都比想象得要大很多，抱着既要传承经典又要带来新意理念的新制作团队，经常出

现多次尝试摸索后又回归原点的事情……尽管如此，新作的开发还是慢慢步上了正轨。但是到2003年中却出现了意外，原本从Data East购买了“Matel Max”新作开发权，如今“Matel Max”整个被新宿快车给抢注了！

新作的开发已经有了一定的进度，放弃损失太大，可继续做下去，就等于要白白给新速快递送上版权费！不过Success毕竟是个颇有经验的发行公司，重新注册个“Metal Saga”便将版权问题迎刃而解，关键的是，能否邀请来曾拒绝参与开发的《重装机兵》之父宫冈宽能出面帮证明自家作品是系列的延续。出乎他们意料的是，这次宫冈宽很痛快地答应了。

在《重装机兵》的移植和新作开发权都被Data East卖出的这些年，宫冈宽带着Crea-Tech团队，做了《天空餐厅》、《梦塔》等其他作品来度日。尽管一开始对买去新作开发权的Success颇为不爽，但新宿快车的抢注却让宫冈宽不得不重新审时度势——继续固执下去，《重装机兵》这个品牌真

『METAL SAGA ～砂塵の鎖～』発表！

2月25日発売のファミ通、ファミ通プレイステーション2誌上にて、PS2対応新作RPG『METAL SAGA ～砂塵の鎖～』（発売元：株式会社サクセス）の情報が公開されました。

もともとは『Metal Max』のライセンス商品として開発されていた作品ですが、『Metal Max』の商標権が有限会社新宿エクスプレスに移転することが確定したことにより、タイトルを変更しての発売となりました。

というわけで、ファンの皆様、『Metal Max』同様、『METAL SAGA』もよろしくお願いいたします！

→公式サイト『METAL SAGA ～砂塵の鎖～』

▲《沙尘之锁》公布后，Crea-Tech官网上对其续作的身分做了肯定。

的就成为历史了，在自家连品牌都无力保持的情况下，由Success出手把这个系列延续下去，又有何不可？因此在Crea-Tech的官方网站，至今我们还能看到当年帮“Metal Saga”正名宣传的内容。

《沙尘之锁》取得了相当不错的成绩，向原作致敬的地方也相当多，而宫冈宽对于Success的这次制作也相当满意，所以在《沙尘之锁》的续作开发中，宫冈宽直接带着团队参与进来。而且作为剧本和主策划的宫冈宽，为续作提供的是承接初代的剧本，不能不说这是只有《重装机兵》之父才能带来的惊喜。但最开始时预估时间严重不足，Success对游戏的上市时间卡得又相当死，最终导致这作在后期处理上出现了很多漏洞，俨然是款半成品，而且游戏的种种不足在游戏刚上手时就可以感觉到，因此游戏发售之初便恶评如潮，直接导致销量跌入谷底。

这次合作让双方闹得十分不快，对于Success来说，Crea-Tech作为原作开发团队竟然在时间上如此无法保证，很出乎他们的预料；而对于宫冈宽和Crea-Tech，后期测试时间严重不足导致的恶评如潮显然和Success卡死发售时间有直接关系，这么做简直是在糟蹋《重装机兵》的牌子！尽管如此，Crea-Tech还是接下了面向DoCoMo手机的《MS》第三作《旋律连锁》的开发工作。不过后来Success开发出了页游版的《重装机兵 新干线》还是没有了Crea-Tech的参与。

Metal Max 的回归

这两家停止合作当然让人惋惜，而当年抢注了“Metal Max”商标的新宿快车，也由于Success的介入没能在这个老牌的经典游戏上赚到一分版权费用，相反还搭了好几年的专利费，最终新宿快车终于放弃了继续持有这个商标。2009年4月，角川集团旗下、推出过《德比赛马》、《泪指轮物语》等游戏的子公司Enterbrain拿到了“Metal Max”商标，这个经典品牌几经辗转后又回到了游戏公司的手中。

既然是游戏公司，自然不必像新宿快车那样守株待兔地等着人家来跳坑支付版权使用费，而是在拿到商标前就以开玩笑的口吻找到宫冈宽问是否想“再做一次《Metal Max》”。在拿到“Metal Max”商标后，宫冈宽带领Crea-Tech的开发团队终于开始了《重装机兵3》的开发——尽管和Success合作开发了“《Metal Saga》系列”，但没有一款以系列序号命名，很显然，对于宫冈宽来说，他在等由自己领导的团队开发、以“Metal Max”为名的《重装机兵》。



▲《重装机兵3》的宣传画之一，时隔17年原班制作人员再度集结是很多媒体采用的宣传口号。

2010年7月29日，由宫冈宽领衔Crea-Tech联合Cattle Call开发、角川书店发行，以“Metal Max”为名、带着系列序号的《重装机兵3》发售了，对于大多数系列粉丝来说，这是“《重装机兵》系列”在《钢之季节》之后的又一款新作，但对于宫冈宽，这却是长达17年的等待……

其实Success开发的《钢之季节》对后来作品的影响还是相当大的，这点我们在《3》里可以看出来，不过之后的作品中Success完全把《Metal Saga》的版权握在手里，所以即便是后来的《2R》将野巴士3D化，也能看出和《沙尘之锁》版的明显不同；而4代的巨大战车DLC里《MM》三作的全部再临，《沙尘之锁》的马杜克、《钢之季节》的格拉玛斯大林却都未能登场——很显然，《重装机兵3》发售后宫冈宽也有明显的“去《MS》化”，包括官方资料、系列特典等各方面都在回避“《Metal Saga》系列”。而在品牌回归之后，山本贵嗣也较少参与到人设中来，其中3代由广冈政树负责、《2R》则是KYO，直到4代山本贵嗣才重新操刀，这也是系列多款作品人设风格迥异的原因。





▲《沙尘之锁》的野巴士与《2R》和4代中登场的野巴士。

历作的相同要素

游戏各作的剧情虽然都很独立，实际上都是在同一个大破坏后的大背景下，那么历作的剧情除了初代和《钢之季节》，又有什么暗线之间彼此联系呢？答案还是有的，不然也不能串出以上的系列剧情，下面通过一些彼此作品之间的共同要素来分析。



红狼战车

红狼战车是系列全勤的代表车型，虽然不是最强但其登场后往往会让玩家的队伍立刻强大起来。而红狼战车在系列的命名来自于初代的传说中的猎人红狼，但2代的布拉德博物馆告诉我们：这是他们给的命名，而且这是布拉德集团在大破坏前就研发出的车型。而后在每作红狼战车的登场中，我们会看到剧情都是彼此独立的，包括《钢之季节》中雷班纳之子在得到红狼战车后也没有任何感慨，由此可见，红狼战车其实是布拉德集团的量产车型，历作之间没有什么共同的联系。



掠夺者

掠夺者是大破坏后、尤其是诺亚被消灭后的最庞大的军事组织。其创建者即为将神经和思维植入第6代计算机的巴亚斯·布拉德，一方面保卫自己，一方面则通过人与动物的合体实验来创造出更强大、对自己也更忠心的人造人，因此经常去城镇掠夺人口来进行人体实验，其势力在2代整个作为反派势力登场，在《连锁旋律》亦作为反派组织登场并且由泰德出面再次放火——在不同舞台的两作同时登场，掠夺者是独一无二的。

值得一提的是，在《沙尘之锁》也有干掠夺人口勾当的人狩师团，尽管听起来比狩猎者响亮，实际上是势力很小的团伙，为什么进行人口掠夺官方没有说，不过从《沙尘之锁》整体独立的剧情来看，应该和人狩师团有没有联系……



玛丽琳、爱娃和格蕾/格雷

玛丽琳是系列早期近乎全勤的一个名字。在初代中，玛丽琳是电波塔上一个老宅男的人偶。2代中玛丽琳则是德尔塔里奥的一个机器舞女，其制造者爱娃是黑暗岛从事人体改造及仿真机器人制造的博士，对玛丽琳如同女儿般关爱。《沙尘之锁》的玛丽琳·格蕾则是在霍莱研究人体改造的医学博士，赤狐便是她的改造结果。但在《钢之季节》，同名的玛丽琳·格蕾则是一个对追求男性进行杀戮的少女外形机器人，她的制造者是爱娃·格蕾博士——一直从事科研的爱娃由于疏忽了女儿的病情导致女儿夭折，悔恨伤痛之余便将女儿机器人化没想到却成了杀人机器，无奈只好委托猎人把玛丽琳干掉后将残骸带回来——很显然，《钢之季节》和2代其实也

有一定的剧情联系。



▲《钢之季节》中的格蕾母女，玛丽琳作为赏金首登场。

至于初代的琳人偶乃至3代的棒球场机器解说员，和2代、《钢之季节》的玛丽琳显然只是重名的关系，毕竟时间线上2代明确是在1代之后；那么《沙尘之锁》的玛丽琳·格蕾呢？那可是和《钢之季节》完全重名的，不过2代和《钢之季节》的玛丽琳都是少女，而《沙尘之锁》的玛丽琳·格蕾博士明显要更成熟，加上《沙尘之锁》本身相当独立，而前两作FANS操刀制造的作品不乏向前两作致敬之处，因此这个玛丽琳还真找不出和其他玛丽琳的一点联系，即便完全重名。



▲《沙尘之锁》的玛丽琳·格蕾，也是人体改造博士。

而这部分标题之所以写成“格蕾/格雷”，是因为叫グレイ（格蕾/格雷）的人体改造专家不止爱娃和玛丽琳。3代的人体改造专家古拉托诺斯年轻时在金斯基家族从事人体改造研究时的名字也叫格雷；无独有偶，4代把X艾露改造成熊猫人的也是格雷博士……总之这个姓名是和人体改造摆脱不了干系了。

明奇

明奇博士是和红狼战车、神风家族并列的全勤要素，这个老头子早年曾歪打正着救了一个叫雷班纳的孩子，没想到这孩子最后直接灭了诺亚。此外，雷班纳的儿子、消灭了巴亚斯的肯、反水灭了冷血党的剑齿、冷冻苏醒的日向等，也都被他救活过。登场时间跨度上，单单从可以确定的1代到2代的几十年就已经相当长了，而这老头子一点没见老，始终神神叨叨地带着他的人造人仆从伊戈尔以及自称最漂亮的大脑的萝拉搞他的复活实验。4代虽然没了大脑萝拉但却多出少女尸体的棺椁，而少女竟然就是……

很显然，明奇是那种连厂商都不去考虑他存在合理性的牛人，只要特定的旋律响起，别管什么乐器什么曲风，大家就都可以把心放肚子里：死了也不怕！



▶用电击疗法为迷茫中少年指明人生新方向复活尸体的明奇博士。

战车制造者

战车是大破坏前文明的产物，但不等于大破坏后掌握此技术的专家就少了，在系列中有三个人是战车制造专家：第一个是巴特博士，在2代和《沙尘之锁》中登场，依靠废铁就可以制造战车甚至能搞出逆天的C装置，虽然这种牛人应该成为猎人们的偶像，但因为性格怪异始终很孤独；《钢之季节》的雷津德基本可以看做是巴特的翻版，但能制造出未来战车甚至巨大的超级战车；3、4代的坦克淑女博士是制造生化战车的行家。这里我们可以看出，除了雷津德博士以外，巴特和坦克淑女博士都是多作品中登场的，但2代和《沙尘之锁》剧情基本没关联，甚至形象都不大一样，因此《沙尘之锁》的可

以看做向2代致敬而非有什么剧情上的联系。而坦克淑女博士是掌握制造生化战车技术的美女，在早前宫冈宽曾提过《3》和《2》是平行世界的剧情，而从萝拉来看似乎《4》的剧情是在初代之前，于是两个坦克树女博士的存在时间便混乱了……



▲坦克淑女博士与暴龙战车。

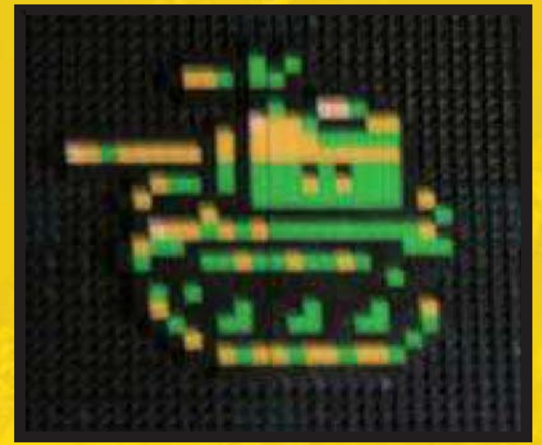
※人物串联起的系列剧情？

以上我们列举了系列很多在多作品中登场的人物和要素，其中除了官方设定的1代和《钢之季节》，玛丽琳和爱娃母女也可以勉强将《钢之季节》和2代串联起来，其他角色完全就是不同世代的不同演出。本来从坦克淑女博士可以推测3、4代时间上相连，而格雷博士又能推测4在3以前，不过明奇博士的萝拉一下子将已经有点眉目的顺序彻底打乱了……加上各城镇都吐槽玩家的存档妹子，用制作人的话说，很多故事之间，其实本来就是平行发生的。

系列登场战车类型

关于战车我们在前面已经有了介绍，即大破坏之前文明的遗产，散落于世界各地。由于C装置的作用，实现了常规武器无法实现的一人驾驶。每作《重装机兵》推出，战车都是一大重头，除了代表性的红狼战车这样的每作全勤，更多的是新战车的登场。对于玩家来说，又大又帅气的主战坦克无疑是非常有魅力的，但如果只有主战坦克，那么又会显得千篇一律，游戏也会失去本身的魅力，所以除了主战坦克，还有轻型战车、摩托车、民用改装车、防空车甚至一些很奇怪的战车等，下面我们按照战车种类在系列中的登场顺序来逐一回顾。

轻型战车





▶系列中玩家获得的第一辆战车——蚊式。

整个系列中，玩家得到的第一辆车，就是初代主角家东南山洞里埋藏的蚊式战车，由于没被红狼大人看上眼而被还是少年的雷班纳捡了个漏，并从此踏上了猎人的生涯。不得不说，作为系列的第一台入手战车，蚊式战车的设定相当成功，一方面有着坦克的外形，而在没有其他大坦克对比的情况下又丝毫不会觉得寒碜，反而可以狠狠教训以前白刃战中一直欺负自己的加农蚂蚱等怪物；而到中后期，随着主战坦克的加入，玩家的战车随之升级，这个小坦克便也相形见拙，于是完成了引领玩家前半部分冒险的任务后，荣归故里静卧于车库中。

蚊式战车的原型是现实中空降用的轻型履带式战车，后来在《MMR》和《沙尘之锁》中登场的轮胎履带式的德马格战车、《2改》增加的38式，以及最新的

《MM4》中的九七式战车，也都可以归为这一类型。

除了轻型坦克，几乎每作都有登场的越野车、装甲车也都属于轻型战车的范畴，都属于游戏的中前期所用的车辆，随着主战坦克的入手，这些战车要么入车库，要么当拖车。不过也有例外，《钢之季节》里入手装甲车正值挑战炎虎战车之时，其本身的耐热特性对上炎虎战车的烈火攻击立刻让战斗变得简单起来。《重装机兵2 重装上阵》中，由于SE的强大，可以实现5SE连射且人车互动的越野车，加上双C装置的加成，一下跻身为一线强车的行列，算是给轻型战车家族大大争了光。



▲在《2R》中为轻型战车争光的加西亚号越野车。

民用改装车

这种战车一般来说也属于轻型战车，但是和原本就作为军事用途的轻型战车不同，这些战车原本是民用车，像初代的救护车、2代的野巴士、《沙尘之锁》的消防车、《钢之季节》的凯迪拉克、《旋律连锁》的三轮车、《新干线》的火车头、3代的警车以及4代的跑车，都是属于民用车改装。这种车一般来说刚入手时很多甚至没有武器位，需要去改装工那现改装，当然也有不少已经改装成型的，但即便改得装备齐全，民用车的外形也还是非常明显。



▲初代全改装完的救护车，其实不比虎王差。

对于大多数喜欢战车而玩《重装机兵》的玩家来说，民用改装车一般都直接当拖车，但也有笔者这种特别喜欢把民用车改成强大战车的爱好者。限于本身的能力，民用改装车一般也都是早期或中期使用。但这不等于民用改装车的作用小，像初代的救护车只要把底盘防御力改到和虎王一样时，会发现其装甲比虎王还高；最新的4代中的跑车出来就主炮、副炮、SE齐全；《钢之季节》的凯迪拉克在辛苦攒钱买下后不仅解决了战车问题，还会推进泡妞剧情……如果说最给这种车型争光的，当属《沙尘之锁》的消防车，在早期的系统中，拥有两个机枪位、三个SE位的消防车无论是平常扫杂兵还是对决赏金首，火力都相当猛，对最强赏金首红狐的战斗中尤其威风八面，在《沙尘之锁》中堪称一线实力的战车。



▲《沙尘之锁》驾驶消防车大战最强赏金首红狐。

主战坦克

帅气又强大的主战坦克无疑是整个“《重装机兵》系列”的重中之重，也是吸引战车爱好者们的主要魅力。系列第一次让玩家见识到主战坦克强大的正是红狼驾驶的

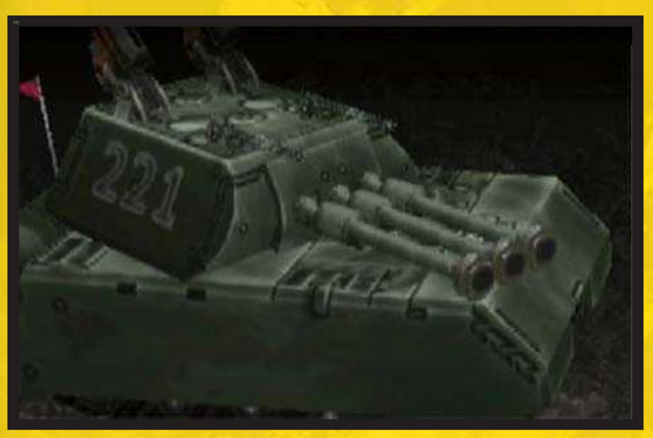
红色战车，而后随着红狼悲剧的发生，这辆系列战车代表的红色坦克便伴随主角一路征战直至消灭诺亚，尽管还有豹式、虎式和虎王，但红狼战车本身还是有魅力加成的。



▲初代的最终战，很多玩家的阵容都是虎王、虎式和红狼三辆主坦克。

2代为了和初代的主战坦克们做出区别，除了红狼，象式、猛犸两辆主战坦克的外形都和常规主战坦克有别。另外还增加了兔猫、突击炮、虎式和豹式这四种自制战车。GBA的《2改》在出租车店增加的岩猪也是属于主战坦克一类。

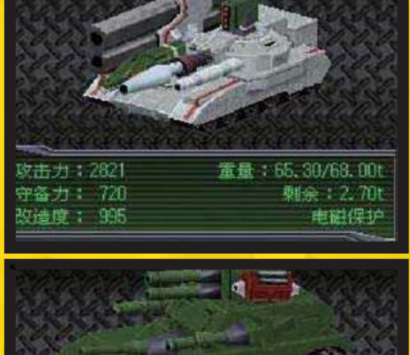
而在《沙尘之锁》中，由于本身登场战车数量大，因此主战坦克的出场数量也非常多，其中除了五辆自制战车无法同时出场，其他都可以随便选择组队。尽管主战坦克阵容非常豪华，但碍于本作的改造系统，很多主战坦克的实力平平甚至不如民用改装车。真正能晋身一线的战车也只有分别拥有三门主炮两挺机枪两个SE的鼠式，以及仅比鼠式少一个主炮位的自制战车美妇人，但也面临装备齐全而承重不足的尴尬……



▲《沙尘之锁》的鼠式战车，本来有装甲片压力，但在该作的装甲片少先出手的系统下反倒有了先手优势。

后面的《钢之季节》的战车构成不再走《沙尘之锁》的数量牌，而是更注重特色，自制战车中的达尔文战车的巨大的车身侧炮非常醒目；斯大林战车则是历代巨大战车赏金首的同类，在被击破后便可为我方所用，虽然改造后的列宁炮、弗罗斯特将军炮等都极其强力，但根本无法改造到这一步，原因就是根本没有引擎能承受如此的重量。即便是达尔文，其最终形态也需要进行减轻底盘重量、缩减弹仓等准备才能改装完成——而且，就算是改装成功，对最终战也没有任何用处，因为该作的最终战是白刃战，直接浪费了特色的主战坦克……

随着“Metal Max”品牌的回归，再度由宫冈宽完全操刀的《重装机兵3》来了，造型极其科幻的未来战车和巨大的四履带战车拉斯普金都堪称是3代主战坦克的代表。最关键的是，3代以双引擎系统解决了《沙尘之锁》和《钢之季节》中主战坦克的承重问题，加上连射系统，使得主战坦克真正成为了攻守兼备的主力。不过这个情况到了《2R》发生了改变，轻型车辆由于双C装置系统和SE地位的提升，抢了主战坦克的不少风头。





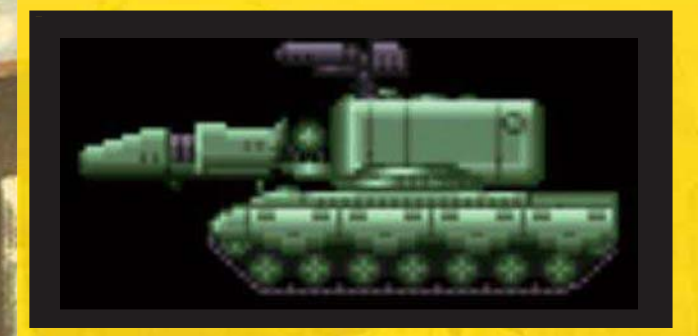
▲未来战车和斯大林战车，都是《钢之季节》的人气车型。

和其他车型不同，作为每代的主力，主战坦克很难评出哪辆表现最优，称得上是“没有最强、只有更强”。而且系列很多作的系统都不同，像以5炮齐射、双引擎的拉斯普金或7门武器的鼠式战车来对比初代的虎王，明显有失公允……



▲3代登场的大型主战坦克拉斯普金，在4代中亦作为DLC战车登场。

防空车



▲2代中的防空车，如果想用到最后只能按照一般的陆战坦克来改。



▶《沙尘之锁》因为高空强敌多而旋风战车有4门机关炮齐射，所以表现相当出色。

防空车从2代的战神开始和玩家见面，在以后的作品中多次登场。防空车的初始形态无一例外都是履带式+炮塔+防空机枪，在刚登场的时候，防空车和主战坦克其实是一样的：都是大型的履带车，且可以在炮塔前方开主炮位加装主炮，和一般的主战坦克没多大区别。

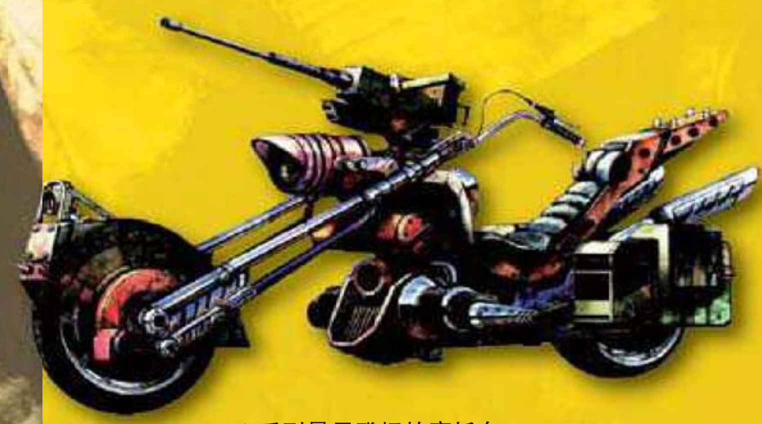
不过在后来的《沙尘之锁》里，防空车真正地扬眉吐气了一把，两侧的武器不再是机枪而是专门的对空机关炮，而且登场了两辆，一辆是可安两门机关炮的猎豹，一辆是安装四门机关炮的旋风——《沙尘之锁》本身非常注重范围，空中、高空的敌人又特别多，因此这两辆车的作用非常大，而且即便在普通战斗中，早期作品的同类武器连射系统下，四门机关炮连射的旋风防空车的火力也是非常猛的，可以说是系列第一辆跻身一线强力战车之列的防空车。

不过防空车的辉煌随着续作中《沙尘之锁》的范围系统的取消而不再，到《钢之季节》、3代和《2R》，防空车无一例外地回归到了普通主战坦克的同等地位。其中3代的通古斯因为有和蛾女的一仗稍显防空车本色、但也因为不支持双引擎而无法和其他主战坦克相提并论，倒是《2R》的三连射C装置配合闪电钻头固定武器，让战神战车的强力不愧于其名，但始终觉得没有了旋风那种体现防空车本身特色的强大……



▶战神在《MM2R》中堪称最强战车，只是防空车本身的特点没体现出来……

摩托车



▲系列最早登场的摩托车。

摩托车用于军事化的历史由来已久，不过随着其他车辆被大量引入到军事用途中，原本个体小、防卫差的摩托车便也渐渐淡出军用车视野了。系列中加入摩托车最早由《沙尘之锁》的制作团队提出，但并未能实现，直到《重装机兵3》才加入进来。这种车辆的特殊之处在于充分实现人车结合的交战，一方面人和车分担伤害，另一方面可以选择人类武器也可以选择摩托车的战车武器，而且可以直接使用人类道具甚至士兵技能，使得摩托车的表现非常抢眼，因此3代的摩托车受到相当多玩家的好评，更有极速王者这样的热血爽快的高速追逐战来给摩托车加分。但到《2R》，由



▶4代中兹琪娅登场时的座驾。

于固定武器多而火力不足，加上本身的一些限制，导致摩托车的作用大为降低。到了4代，别的不说，单单莎夏的变身和新增的骑士职业，就已经让摩托车颇为抢眼了。

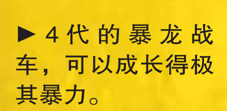
生化战车

生化战车是生物和战车的结合，在系列中登场颇早，初代弗里镇地下沉睡的猛犸象战车可以说是其中的代表，不过将其消灭后便也就消灭了。3代给喜欢此类战车的玩家圆了梦，奇奇怪怪的坦克淑女博士因为主角帮忙干掉了骚扰她的猴子而和主角成为好友并帮主角造生化战车，从角龙、猛犸象、甲虫、章鱼中任选其一，4代还把角龙换成了暴龙。其中很多都是系列登场的怪物，入手后驾驶战斗自然是别有一种感觉，和人类一样随着战斗升级成长也是其特色。



▶猛犸战车，很显然在向初代的赏金首猛犸象致敬。





▶4代的暴龙战车，可以成长得极其暴力。

不过在双引擎系统下，无法加装双引擎的生化战车最终还是无法和主战坦克们并列，不得不说是一大遗憾，而升级成长的效率似乎也远不如直接改造来得快。如今的4代中延续了生化战车系统，在双C装置、6武器位系统的支持下，诸如暴龙战车已然可以跻身入一线强力战车之列了。

其他战车



▲《钢之季节》中的战斗机战车……

在系列中，除了以上战车，还有不少让人感觉颇为奇特的战车。最早让人觉得奇特的应该是《钢之季节》的战斗机，这架没能飞起来的飞机改装成的战车尽管不用考虑飞行压力，但火力输出上始终还是不如专用的陆地战车。页游《新战线》追加的很多车型简直就是这些奇行种战车们的乐园了，像系列全勤的油桶，在《沙尘之锁》里做隐藏赏金首还不满足，还要到《新战线》里做战车，由于其6足步行特征，还能去常规轮胎、履带战车无法去到的地方。

如果以为这些奇怪的战车仅属于“Metal Saga”那就错了，宫冈宽天马行空的思维一点不比年轻人差。当在3代中好不容易收集齐了部件、贝尔蒙德大叔给拼装成功时，相信很多人都被雷得外焦里嫩吧——8个扁扁的人形抬个轿子模样的东西的原型其实是日本庆典活动中的神龛，而那8个人形不过是装饰，真正用来行动的是神龛下面伸出来的四条粗壮的腿……虽说长得奇怪，但实力可是非常强劲的，在一众奇形怪状的战车中，实力绝对是NO.1。



▲论雷人，神龛战车当之无愧是NO.1，其实力在同类战车中也是出类拔萃的！

宫冈宽的奇思异想在重制的《2R》中

也没有停下来，虽然2代整体上是沉重的复仇剧情，但弄个奇怪的战车还是可以的，于是，我们在游戏中，便多了一辆圆滚滚的、剃须刀般的一轮战车……这种奇怪战车的延续并没有因为新世代的到来而收手，4代的12号战车又是一辆开了天窗、可以让驾驶员探出头攻击的祭祀用花车，当然，比3代的神龛战车还是要正常许多的。

怪物和赏金首

在“《重装机兵》系列”的世界观中，怪物是由于诺亚对人类执行消灭程序时所产生的，这其中既包括有机械和车辆，也有改造了搭载武器的动植物的生化怪物。事实上即便是初代怪物也远不止于此，在初代的兵工厂中，大量出现的军人的幽灵应该不是诺亚直接控制。而像《沙尘之锁》中出现在城镇周围的流氓匪徒，也都是恶人小团伙，此外还有邪教和大型的武装恶势力。怪物的分类，本身也是随着世代的变化而划分得更加细。

生物、生化、仿生

如果从大破坏后怪物横行的原因来看，这些本身有独立思维的生物是不会受到诺亚的电脑的影响的，但这些生物里除了战狗是正常可以训练的以外，大多数都是完全反常的，大概是来自于大破坏前人类的研究吧？这类生物怪物有些听从于诺亚的指挥，有的则完全自然生活，以巨蚁来说，和普通的蚂蚁一样打洞觅食伺候蚁后，只是因为个头太大对人类产生了威胁而成为了怪物。



▲4代沙漠中巨大的军舰梁龙。

除了大蚂蚁那类自然的生物，还有生物类和机械武器进行了合并和融合的生化、或者说仿生类的怪物，而这类很显然就来自于人类科技和诺亚的改造了。生化怪物比起生物怪物，更强的在于其兼具生物的攻击天性和搭载武器的火力，这其中不乏强大到被狩猎公会通缉的横行于世界的强大怪物：山地间有犀牛，建筑中有猴子，海面下有鲨鱼、海龟……空中飞翔着秃鹰轰炸机、B2鬼鳐……连一些原本灭绝的史前生物也通过生化武器的方式再现出来，如猛犸象甚至恐龙——在沙漠中远远看到搭载着舰载武器的巨大梁龙，那种震撼和恐惧是无可替代的。

机械、电子、车辆、兵器


►著名的杂兵级战车怪物一发屋。



机械电子物品成为怪物，很显然源自于大破坏前人类对电脑人工智能的过度依赖，导致诺亚控制了终端后全面对人类发动袭击，甚至小到随身的手机都会对人类发动袭击。而且不光是一些静物全智能化，诸如一



▲《MM》前三作中登场的巨大战车：隆美尔游魂、代达罗斯和激钢钻狮。

些工程用车、巴士等也完全由电脑控制，甚至军用战车的行驶作战也都借由C装置技术得以智能控制。在大破坏中，这些反水的电脑控制的兵器显然是实施破坏的主力。这些兵器里不光有常规武器，还有机器人、在水上陆上以步行方式行动的加农蚱蜢等兵器。

这类怪物中，同样不乏被高额通缉的赏金首，如挖掘机和矿山卡车、重型卡车，更有像隆美尔游魂、代达罗斯、马杜克、斯大林、激钢钻狮这样的巨大战车，这些战车压倒性火力和厚重的装甲让它们可以单独驰骋于战场、而最终却也成为大破坏中人类的噩梦。不过随着大破坏后技术的恢复以及非智能控制战车的发掘，这些巨大战车们还是陆续被不同的猎人们消灭掉换成了赏金，有的甚至直接成为了猎人们的座驾……

巨大要塞

比起巨大的战车和生化恐龙这些大家伙，还有更加巨大的要塞，这类敌人早年出现在《Metal Saga》中：一个是游弋于沙漠的陆地巡洋舰提亚玛特，一个是飞行于空中的侦察者。这两种要塞级的敌人，不仅实力强悍，而且在游戏的中前期就可以碰上，一旦遭遇玩家往往会被其完全一边倒的火力给打怕、往往后期才敢去挑战。而这种要塞级的敌人在被击破后，也可以继续深入其内部探索，提亚玛特的深处可以加入机器少女阿尔法，侦察者内部则可以传送到诺亚即将复活的异空间。而在4代，巨大的要塞级敌人再度来袭，尽管取消了登舰设定，但威压依旧……



▲《沙尘之锁》中登场的的陆地战舰提亚马特，威压感极大，打完之后登上舰桥还要进行一场恶战才能进入战舰内部。

鬼怪僵尸



科幻题材的《重装机兵》从来不拒绝鬼怪僵尸这些怪力乱神的东西，当然，按照当下的设定僵尸是可以设定为科学的生化的东西，但《重装机兵》里的僵尸很不简单，抓人啃人这种普通僵尸的做法根本不屑用，往往能抡棒子作战甚至摆弄枪械，而且还能胜任飙车、冲浪、滑沙这种高速复杂活动。幽灵就完全是闹鬼了，在2代的蓝月之屋便能看到巴亚斯・布拉德的幽灵，虽说思维、记忆、神经这些植入到电脑中，但病体的恶化直至死亡仍无可逆

转，所以出现幽灵也不意外；巴亚斯的幽灵人畜无害，所以生活在这豪宅中的人们倒也见怪不怪了，真正攻击意识极强的还是怪物化的，尤其是游荡在废旧兵工厂的士兵亡灵、在沙漠中神出鬼没的亡灵战车大队，都是用真枪实弹来作战的。

神风一族

神风一族简直可以称得上是系列猥琐的代表了。杂兵级的有神风弹这些，BOSS级的则有神风先生、神风骑士、神风女王、神风之王、神风王子、神风皇帝。从初代的神风先生登场开始，就以其猥琐至极的脸和低遭遇率、高逃跑率给玩家留下了深刻的印象，之后神风家族每次出场都玩这出折磨人——如果以为这样会让大家觉得厌倦那就错了，这个家族的BOSS每次登场，如何遇到他们、如何趁他们逃跑前解决战斗便都是FANS间的热门话题。和红狼战车、巨大战车一样，成为了系列的标志之一。



▶《钢之季节》登场的神风骑士。

系列简介及系统进化史

前面说过，“《重装机兵》系列”并不是个一番风顺的系列，几经转手后才再度回到宫冈宽的手中，因此系列的变动也相当大，最后这部分我们对系列进行简介的同时也说下其在系统上的进化。

重装机兵



▲这张是初代的正版卡哦。

作为系列第一作，该游戏对系列的影响可谓是相当大的。首先是主角的身分，没有任何贵族或英雄的血统，就是拉多镇修车店家成天做猎人梦结果被老爸赶出家门冷静冷静的小子，而且能力也真的不怎么样，如果不是有明奇博士来到这里让主角死而复生，顶多也就给镇子里其他家长教训孩子留下“修车店家小子做猎人梦出去就被怪物打死了”的口实。好不容易根据传言找到家附近山洞埋着的战车，没想到还有恶狗守着……好在来个牛人红狼开着红坦克一下就给恶狗解决了，而得到人生第一辆战车还是因为红狼看不上眼自己才得以捡漏。这就是主角的开端，吊丝到不能再吊丝了，再加上同样做梦的少爷机械师、自以为强大却无论如何都赢不了红狼的女战士，三个人一起组队冒险，最后竟然把制造混乱的元凶诺亚给干掉，倒也有点励志故事的味道。

人车作战是系列的核心，而拿到战车的过程往往也不那么容易，因此得到后往往会倍加珍惜。战斗则是一板一眼的主



▶作为FC末期的RPG，初代的地图画面还是很不错的。



▲战斗画面完全是黑背景。

炮+机枪+SE的模式，其中主炮是赏金首战的主力，机枪用于扫杂兵，又重又贵的SE往往在特殊时候派上用场，此外还有特殊炮弹，如此简朴的系统便是前几代《重装机兵》的基础，尽管后来战斗系统有所增加但大多数都是基于初代，包括小游戏、点唱机、自动售货机抽奖这些细节。而通关后原地复活的诺亚、归隐的独特游戏结束方式、神秘的明奇则让那个时代充满了该游戏的坊间传言。而且，初代也是系列中同人作品最多的一作。

重装机兵 2



这款SFC上登陆的续作继承了初代的人车作战系统和大破坏后的时代，但主题有着强烈的复仇感：跟随养母来到玛多镇的主角眼看着养母和前辈们战死，侥幸活下来后，驾驶着加西亚前辈的战车走上了复仇之旅，加上对掠夺者别扭到底的机械师、同样在那场战斗中战死的费伊的妹妹，三个人带上一条战狗一路战斗，系数消灭各种赏金首，连带着怨念改造自己并要对主角痛下杀手的加西亚也死于主角枪下，最终手刃了仇人泰德·布罗拉，更灭掉了掠夺者的幕后主使——为了让自己实现永生而把思维和记忆植入第六代电脑、同时也是诺亚的主力制造者的巴亚斯·布拉德。由于平台移到了SFC，因此比起前作，本作的画面和音乐的表现都更为出色，舞台也在前作的陆地废土上增加了大量水域，诸如大神社这样的地方也给游戏增加了浓浓的和风。


▲平台到了SFC，画面自然也进化了。





▲2代的战斗画面也大幅进化。

系统上的主要变更首先是增加了战狗波奇，虽然很脆弱但对后面作品的影响巨大。然后是自制战车，导致永远无法收集登场的全部战车，对于完美系玩家来说，除了多尝试别无他法——想2周目？没可能的，通关后强制END。而战术上主要是增加了拦截系统，尽管是以道具+对应武器的方式出现，但已经开始将武器配备及车辆自身安全联系起来，而这个系统在3代开始变得更加重要起来。



重装机兵 回归

由Data East委托空想未来在SFC上开发的初代《重装机兵》的重制版，因为原作虽然优秀，但后期虎头蛇尾的地方还是不少。空想未来公司不负众望，不仅大大扩展了地铁



迷宫，还彻底开放了1代中作为背景的双子大厦，难度上也做了调整并增加了赏金首。登场的战车也有变化，像最后的战车由虎王改为了白虎，可出租战车中则大大增加了登场的车辆，不过对于不租车党来说怕是很难察觉到这个惊喜。战斗系统上，《回归》的改变更是大刀阔斧，BS界面是《回归》的一大创新，各种功能可谓一目了然；而C装置也被赋予了各种程序，其中为拖车加装的救援系统令拖车的拦截效率远高于战车本身的拦截，拖车在战斗中的重要程度达到系列最高的同时，拦截系统也变得可有可无。


▲《回归》的地图画面比2代还要细腻。

尤其重要的，是本作首次以多武器槽系统来区分战车的强度：在前两作中尽管主战坦克表面风光，实际上如果把轻型车甚至民用车的底盘防御改造上去，车辆本身的防御系统便也不差，而重量却轻于主战坦克，因此实际强度甚至高于主战坦克。《回归》的多武器槽系统彻底改变了这个状况，主战坦克们都可以有两个SE槽、而强力的SE圣剑导弹在中盘便可得到，这两个SE槽可不仅仅是搭载数量的增加，更重要的是实现了连射，即使用双槽武器时在同一回合都会进行攻击。最终的白虎坦克，不光有两个SE槽，还有两个机枪位，终于成为了游戏中综合能力最强的战车。



▲战斗画面。



▲《回归》的租车店增加了很多新战车，有些是2代增加的，有的则完全原创，图中这种轮胎履带式战车在后来的《沙尘之锁》中以德马格为名正式登场。

重装机兵2改



SFC两作《重装机兵》的GBA版移植权被Data East卖给Now Production后在GBA上推出的移植作，画面拉伸、音质下降而且在原作BUG的基础上增加了新的BUG，虽然经过一次召回但还是留有未清理净的BUG……其实Now Production还是很用心的，起码在系统上是希望彰显自己的特色：首先是修正了原作蛋疼的强制推油桶设定，改为可以直接爬梯子干掉克隆臭鼬。而且和《回归》一样，以在出租车中心增加新车型的方式来增加车辆，虽然数量远不如《回归》，但两辆战车——38式和岩猪战车都极有特色，前者在码头镇的租车店内租到，其防御和火力在初期和中期都相当优秀，比起初期仅仅配有机枪的越野车和野巴士都给力得多；岩猪则在最后的核融镇租到，装备上基本是店售武器的最强装备，不过到了这里很多BOSS掉落和流程入手的强力武器都已入手，店售最强武器显然已经排不上号了，而这台造型威猛的战车，更大的意义还是在于给玩家以惊喜。

比起租车店加新车这种隐藏惊喜，《2

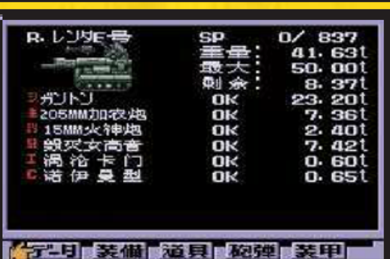




改》当时更高调的是增加了两个赏金首：印第安打扮的强力赏金首鹰，以及长相极其奇特、固定地点遇敌的福丸。大概是Crea-Tech对Data East如此处理自己的品牌很不满，因此该作新增的车辆和赏金首，在后来的重制版《2R》中都未有出现。

◀《2改》和原作相比有画面横向拉伸问题。战斗画面中的敌人是该作新加的赏金首之一的福丸。





▶《2改》在租车店新增的38式战车和岩猪战车。

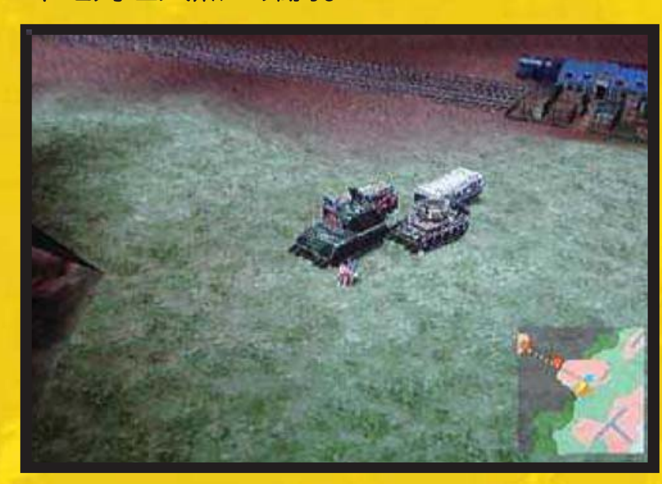
重装机兵 沙尘之锁



Success买下《重装机兵》新作开发权并注册“Metal Saga”商标后，由永岛克规带队、从人设到编剧都由Success的人完成的《重装机兵》。因为主要制作人都是前面两代三作（MM、MM2、MMR）的FANS，所以本作中向前面作品致敬的地方不少，而且各方面都有所加强，因此也可以说是早期《重装机兵》的集大成之作。

首先主角不再像1代那么出身吊丝，也不像2代背负复仇重任，父母本身是优秀的猎人和机械师，通过赏金作战积累下丰厚的资金开了家修车店由母亲妮娜打理，老爸乔治则到处旅游，而身为少爷的主角也有梦想，于是在妹妹的帮忙游说下母亲只好答应了。

该作登陆PS2的平台首先是画面音乐都得到了大幅强化，大概是出于增加新感觉的考虑，游戏中的人物社会关系也相当广，直接结果就是有了后宫系统。而丰富的角色和事件、多重的结局、完全重新绘制的人设、机械感更强的3D建模战车等，的确都给人以新意，而且活跃人物、登场战车、赏金首的数量更是达到系列之最，不少赏金首个性十足，且首次出现了巨大要塞的概念，战斗起来绝对让人热血沸腾。



▲《沙尘之锁》的地图画面，野外行进时的四辆车为系列独一无二的十字队形。

本作虽然剧情上非常独立，但在系统上其实是集成和发扬光大的《回归》。像BS系统便被《沙尘之锁》继承下来并进一步强化；而《回归》的多武器槽及相应的连射系统也被《沙尘之锁》发扬光大，游戏登场战车数量众多，而武器槽数量成为除了自身防御外的又一大战车强度的衡量标志。尽管《沙尘之锁》中的主炮依旧是有明显优势，但强力SE的合成素材入手简单使强力SE得以广泛使用，还是动摇了主炮的地位。

前面说的合成便是本作的新系统，原本在《回归》中大红大紫的拖车拦截虽然被取





▲战斗画面和剧情画面，本作实现了完全的3D化，下图的是相当有趣的一段剧情。

消，但拦截系统并没有因此而抬头，因为本作的伤害计算方法特别特殊：只要伤害不超过C装置+底盘防御，那么便无法对战车造成伤害；而装甲片的多少又直接影响速度，所以很多玩家都选择当不挂装甲片的裸奔主义者。

游戏还有一大尝试是加入了角色技能，有的是自带，有的则花钱从技能仙人那学，但技能是要花钱的，尤其是被动技能几乎每场战斗都要扣钱，因此在中前期很差钱的时候尤其让人肉疼，但机械师的迫降、机械停止这些技能还是相当实用的。战狗系统则借由技能的引入而突破了2代1条狗的模式、增加到了4条并有不同的能力。

对于早期《重装机兵》的爱好者来说，《沙尘之锁》堪称是一款集大成的经典，除了以上种种优点，诸如车库自动排列空车这些细节用心之处也都相当多。不过仍然有很多人称之为“3D的同人作”，很显然，《沙尘之锁》并没有突破性的改变，后宫、独特的计算伤害也颇有争议，因此，Success对系列的改变还要继续……



▲明奇主持婚礼的结婚结局——就算婚礼上主角也不摘帽子。

重装机兵 钢之季节



《钢之季节》是“《Metal Saga》系列”的第二作，一般被简称为《MS2》，和前作的完全独自开发不同，这次宫冈宽等原作者们终于加入到制作中来，而且剧情直接承袭初代，因此当时玩家们的期待度相当高。但是游戏的理念突破得太大，一些原本经典的取消让人惋惜，而诸如全程触摸操作、只能驾驶一辆战车等新设定又相当令人不满。人物、战车在地图上行动过慢以及战车肥皂般的漂移更到了让人难以忍受的地步。难度也是本作令人诟病之处，像随机变换的海鸣洞穴、碰到边缘便回归初始点的最终异次元迷宫这些简直是在考验玩家的忠诚度了。而且由于制作时间太短，很多

后期测试似乎根本没有进行，诸如卡位这样的恶性BUG也在游戏中多次出现。原本在《沙尘之锁》中便很明显的负重问题，在本作中彻底暴露，尽管可以以减弹仓和底盘防御的方式来减轻车身重量，但欠考虑的承重系统加上超重无法改造的设定，令斯大林这种级别的巨大战车还是无法改到最终形态，而即便通过破解手段改出最终形态，又发现其实是半成品。而且半成品不止斯大林战车，最强的奥丁炮也因为游戏中缺少图纸而开发不出来……当然，这些对最终战的影响都不大，前面我们提到过，本作的最终战是白刃战。总之，该作所受恶评是相当多的。

▲地图画面相当不错，就是战车和人移动得都太慢了。

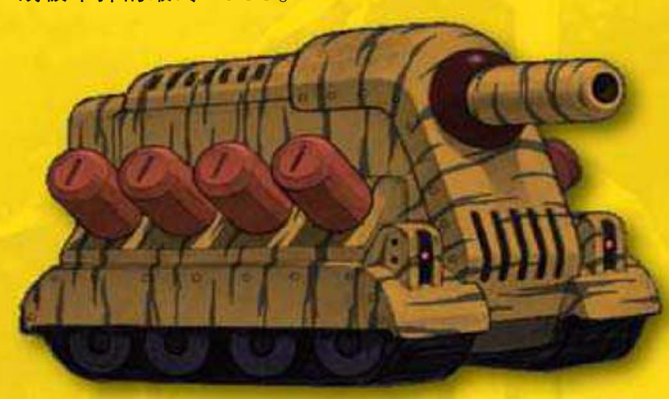
当然这不能说《钢之季节》就没有亮点，剧情上首先和1代承接起来，交代了1代主角三人众的结局，爱娃博士和玛丽琳母女这条暗线则又和2代相连接，让人讨厌又同情的引领者杰西的角色塑造亦相当成功。战车类型上，诸如战斗机、达尔文、斯大林都相当让人期待，炎虎战车、奥丁神驹、侦察者这些赏金首也都让人印象深刻。而《钢之季节》对今后作品影响最大的，要数大大革新的技能和连射系统以及战车改装树系统，这些都在系列今后的作品中采用并改善。可惜，很多玩家根本坚持不到体验本作以上的种种优点……



▲大战U鲨。



▲最终战斗，竟然是白刃战，而诺亚幽灵也成为系列惟一一个在白刃战被干掉的最终BOSS。



▲炎虎战车，游戏中期让人印象深刻的战车赏金首。



◀结婚的伪结局，主角虽然已是新一代的地方豪强，但仍不忘本，始终戴着坦克帽子。

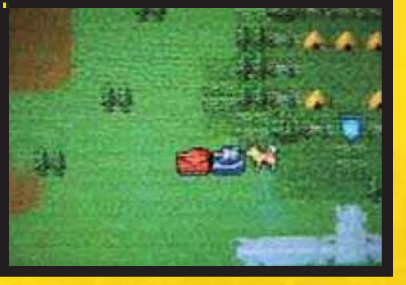
重装机兵 旋律连锁





“《Matel Saga》系列”第三作，简称“MS3”，这作的时间上和2代平行，面对的都是掠夺者，法斯岛上身为反抗组织风之团的见习猎人的主角在救下神秘少女后便踏上了对抗掠夺者之路。本作首先取消了《钢之季节》的一车作战，在保留《钢之季节》连射系统和二人一狗队伍的同时，恢复了一人一车的战斗，战车也和前两作一样。本作登场的战车亦承袭了“《Metal Saga》系列”的多样化特色，除了包括红狼、M1、97中型战

车在内的一众坦克，像甲壳虫、三轮车等特色车种也都有登场，对空战车则是通古斯战车。而泰德·布罗拉依旧登场，此外还有在这块大陆上的四天王。游戏采用下载收费+月卡+课金的方式销售。受当时手机的机能限制，该作回归了早期的2D画面，音乐则大多来自于《沙尘之锁》和《钢之季节》。由于本作的登陆平台是日本的DoCoMo手机，因此这也是笔者惟一一作完全没条件玩到的作品。



▲地图画面，本作的队伍仍然是二人一狗的模式。



▲战斗画面，两辆战车都是登场比较早的民用改装车。

重装机兵 新战线



2010年3月18日，“《Matel Saga》系列”第四作以网页游戏的方式登场，由于是大型多人在线类型，因此在一些设定上便也和以往有很大不同。首先是玩家不再扮演具体的某个角色，而是一个猎人公司的老板，招募猎人成立自己的狩猎团队去消灭怪物和赏金首，当然也少不了和其他玩家的公司来组队完成任务。登场职业除了猎人、机械师、士兵外还多了商人，动物则增加了豹子。作战队伍依旧是四人组且最少有一只动物、一个人。所谓的雇佣其实就是创建角色，战车的基本配置和改造则都尊重原作。在游戏刚开服时候，游戏登场的战车也就10多辆，但随着运营时间的增加，战车数目也都大大扩展，目前已达到了90种，除了各种坦克、装甲车和诸如消防车、甲壳虫这些民用改装车外，还有很多赏金首击破后改造的战车以及经典敌人如油桶战车，因为是步行还可以进山脉等普通战车无法进入的地带，蒸汽机车、新干线机车等更是系列中首次登场。此外还可以进行组合改造，比如给主战坦克去掉履带安上油桶的脚等等。2011年，这款游戏正式登陆中国，并命名为《重装机兵 新战线》。



▲游戏界面。



▶创造角色。



▲大战巨大油桶。



▶新的动物伙伴金钱豹。



▶改装成战车的蒸汽机车。

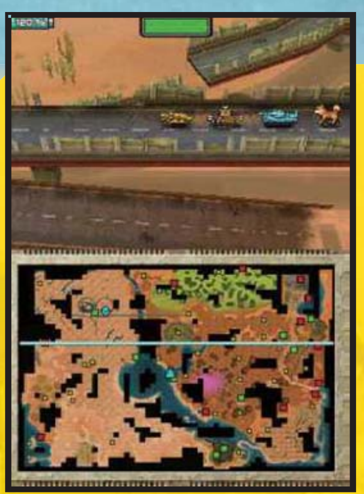
作为一个系列的粉丝，笔者也注册了号去尝试，然而发现光鲜的外表之下，厂商对制作成本进行了最大压缩。既然玩家扮演的是公司老板，那么移动和战斗自然不用参与，于是也就没有画面了——真的没有，顶多战斗后得到图片，期间无论是移动和战斗都有漫长的等待时间。而且作为免费注册的网页游戏，课金更是不必说。笔者作为战车迷兼铁路迷，对蒸汽机车改造成战车的设定特别向往，然而游戏最终没能坚持下来。《新战线》成为本人惟一一款没有坚持玩下去的《重装机兵》。

重装机兵 3



2009年4月，随着角川集团旗下的子公司Enterbrain拿下“Metal Max”商标，这个曾经代表废土战车的名字也终于回归到了游戏厂商手中。而宫冈宽带领Crea-Tech的开发团队也终于为当年一手开创的“《Metal Max》系列”开发了新作《Metal Max 3》。尽管名字上不再是“Matel Saga”，但战斗系统上其实更多是继承自《钢之季节》：战车改造树、角色技能、战车特性、新的连射系统，加上即时、半即时的战斗模式选择以及光线反弹、实弹拦截，游戏中的战斗可谓是空前激烈。摩托车实现的人车共战方式也让战士这个职业的能力得以全面强化。而为了突出主战坦克的强力以及解决之前《MS1》和《MS2》的承重问题，3代加入了双引擎系统，这样同时拥有厚重的装甲和强大火力的主战坦克便不愧其名。新增的护士、摔跤手和艺术家三种职业也让系列一直以来的猎人+机械师+士兵的队伍结构得以灵活多变起来，其中摔跤手的格斗架势+台风手刀的Combo甚至可以轻松拆掉战车。不仅人物，连战狗都增加到了三条，然而能力上并没有什么差异。

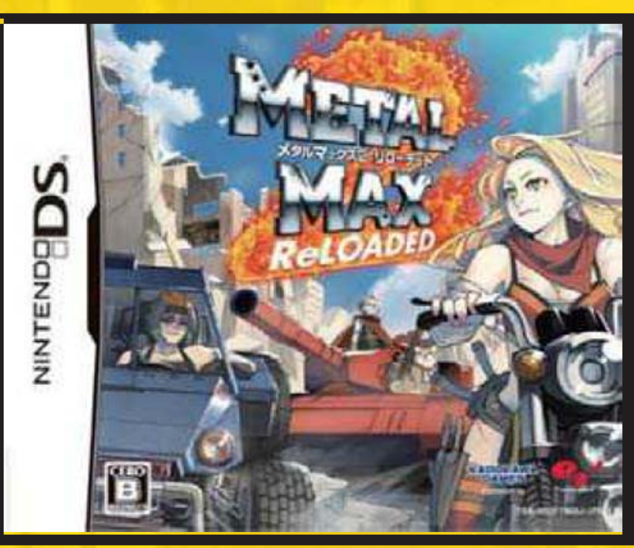
游戏的战斗完全动画化，无论是杂兵还




▲游戏的地图画面和战斗画面，整体素质相当高的一作。

是赏金首，都动了起来，印象最深刻的是打爆鬼蜜瓜后出来的虫子，那场景现在想起都头皮发麻……除了主线，支线剧情和细节大大增加了游戏的深度，每个委托任务都有一个乱世中普通人的故事，这些生活在冷血党的飞扬跋扈和英雄们的闪耀光环下的普通人，或善良、或狡黠、或可恨、或可悲……普通人的故事，让整个游戏的世界观都更加真实起来。

重装机兵2 重装上阵



就在《重装机兵3》发售一年之后，2011年12月8日，又有新的《重装机兵》发售，这次是2代的重制版《重装机兵2 重装上阵》，大概是初代本身就有过评价相当高的重制、而当年的《2改》又实在让人不满意，所以才以3代的引擎重制了2代，毕竟2代的评价也是相当高的。

首先就是登场角色大大增加，原本没有名字的2代主角，在本作中不仅有了名字还可以选择性别——虽然每个职业的角色都可以成为玛利亚收养的孩子，但在4代的DLC下载中，却惟有男女猎人肯、蕾娜和1、3代主角并列在一起，也就是说肯和蕾娜才是官方主角。虽然游戏能选女主角了，但在剧情默认为男主角的情况下，众女性NPC仍然会对蕾娜表白甚至结婚……当然，“《重装机兵》系列”本来这种或有意或无意为之的槽点满满的对话就很多，因此在《2R》中倒也不觉得奇怪。而原本在2代中剧情加入的机械师阿克塞尔、女战士米西卡则都有各自的专属剧情，这点倒比毫无剧情的3代同伴们强一些。战狗和3代一样有3条但没什么差别，不过原本作为景品的食金虫本作中成为可带的动物同伴倒是增加了不少了新意。

《2R》同样把3代那神龛战车的猥琐风格继承下来，增加了12号一轮战车，尽管不像行者战车那么怪异，但看着也还是蛮有特色的……而另一大要素赏金首，《重装上阵》中一下追加了14个！既有UU鲨鱼、军舰龙王这样的强化型BOSS，也有千手沙华、诸神黄昏这些完全原创的赏金首，只是《2改》增加的战车和赏金首没能登场有些让人遗憾。



▲虽然可以选女主角，但游戏中的NPC妹子可是默认主角为男人的……

《2R》的系统完全承接于3代，但又有不少改变，比如给角色增加了副职业，以及战车改造树增加了还原的选项，而且增加了双C双引擎系统，3代强大的摩托车则通过最终形态的各种固定鸡肋武器而被大大削弱，尽管如此原有的平衡还是被打破，SE的大大加强和双C系统的加成，使得一些前作无法双引擎的车型大为活跃，最初的加西亚号具备以上优点的同时再加上能使用人类武器，因此成为1线战车；而战神更在固定武器和C装置特性的配合下强到逆天……

这作和《重装机兵3》一样，在2代复





仇的沉重主题下，安排了相当多的支线事件，而这些和芸芸众生打交道的委托同样展现了人生百态，本作成为系列继《MM3》后的又一力作！而且由于画面、系统的巨大变化，加上时隔《2改》也有近10年的时间，使得本作玩起来新意十足。

◀地图画面和战斗画面，和3代差不多。

重装机兵4 月光歌姬



2013年6月18日，距离前作《重装机兵2R》的发售已经过去了1年半，而3DS也已发售2年有余，这一天，日本杂志《Fami通》的官网首次公布了系列最新作《重装机兵4 月光歌姬》的消息。对于FANS来说这个新闻是在是太让人欢欣鼓舞了。而随着时间的推移，当越来越多的要素公布时，诸如人形摩托、画风等还是受到了不少质疑，其中也有很多老玩家。

这次主角被设定为沉睡50年的少年，和照顾自己的莎夏姐姐以及博士生活在一起，结果博士被抓走，主角乘上莎夏所变的摩托逃离之后为了救回博士而踏上旅程。游戏具体的内容各位看本辑攻略以及在游戏中细细体验就好，这里就不给总结剧透了。熟悉的明奇、坦克淑女博士等还会和大家见面，而“漂亮的大脑”萝拉的来历也在此作中得以揭晓，加上DLC，这款游戏非常值得一玩。而且这作的DLC大都是是面向老玩家的福利，即使在DLC和限定版上一分不花，我们也可以和以往一样，在废土战车的世界中，驾驶改装战车、大战众赏金首和恶势力。而这，便是系列的魅力！



▶地图画面相当精美细腻，火星水母就在地图上溜达……

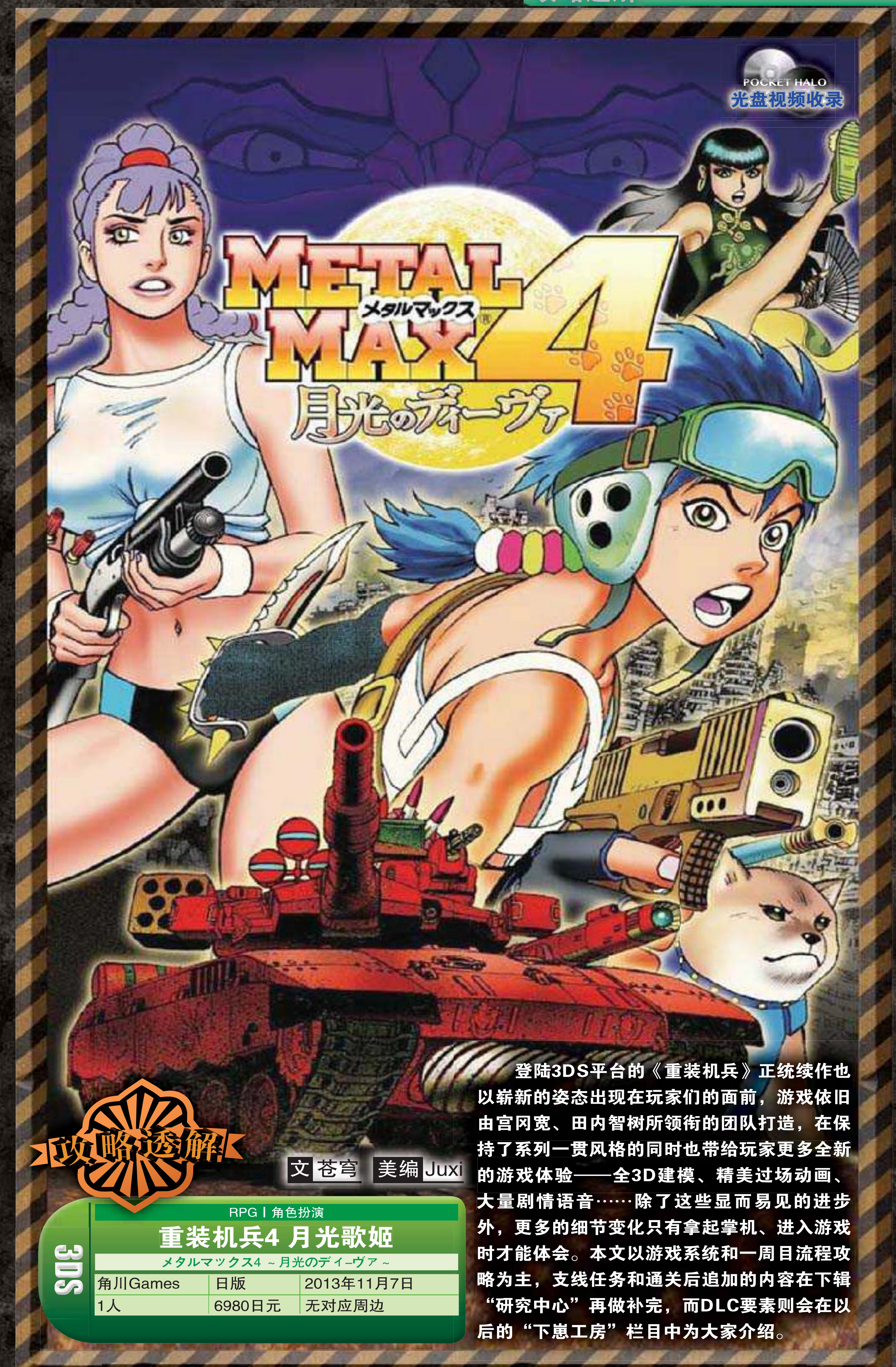


▶赏金首战，异常激烈的战斗。



▶如果主角换成女生，温泉酒店的阿比还是会兴奋地迎出来……有点《2R》蕾娜的遭遇再现的节奏。

写到这里这篇专题便结束了，驾驶自己的战车驰骋于废土荒野，这个设定有着相当的吸引力，虽然错过了日式RPG高速发展的三个时期，但仍有相当多的FANS支持。尽管《重装机兵4》的首周销量并不理想，但这并不影响这作成为系列最高顶点之作，只希望制作人们能坚持下来，以后也能为我们带来更精彩的作品，让在大破坏后的废土上驾驶战车驰骋之梦，能够继续下去……



文 苍穹 美编 Juxi

RPG丨角色扮演		
重装机兵4 月光歌姬		
メタルマックス4 ～月光のディーヴァ～		
角川Games	日版	2013年11月7日
1人	6980日元	无对应周边

3DS

登陆3DS平台的《重装机兵》正统续作也以崭新的姿态出现在玩家们的面前，游戏依旧由宫冈宽、田内智树所领衔的团队打造，在保持了系列一贯风格的同时也带给玩家更多全新的游戏体验——全3D建模、精美过场动画、大量剧情语音……除了这些显而易见的进步外，更多的细节变化只有拿起掌机、进入游戏时才能体会。本文以游戏系统和一周目流程攻略为主，支线任务和通关后追加的内容在下辑“研究中心”再做补完，而DLC要素则会在以后的“下崽工房”栏目中为大家介绍。

系统详解

城镇设施

《重装机兵》的世界中有大量功能各异的设施，在上屏幕显示城镇风貌的同时，下屏的各种图标也能将此处的设施一览无余地展现给玩家。

猎人办公室（ハンターオフィス）：图标为英文"H"。可供探听通缉怪物（WANTEDモンスター）的情报、领取赏金、接受特别任务、购买DLC通缉怪物（スゴネタ）。选择"今周のターゲット"时能接受随机的讨伐任务，击倒指定数量的目标敌人后能得到额外的赏金。部分城镇的猎人办公室还设有猎杀中心（ハンティングセンター），可供玩家进行猎杀挑战（チャレンジハント），完成挑战后可获得积分、提升名气等。

旅馆：图标为汉字"宿"。可供角色住宿，回复HP和特技使用次数、解除战斗不能状态——本作中只要不是全军覆没，同伴在HP降为0后只需住宿就能恢复，明奇博士（ミンチ）的电击疗法只在玩家的队伍全灭时才会展现。此外，部分旅馆有梅、竹、松3种等级的房间，价格依次提升，在低等级房间住宿容易受到蚊子的骚扰，但回复效果没有区别。

记录中心（メモリーセンター）：图标为英文字母"M"。储存游戏进度的场所。在野外利用战车道具"キャンプキット"野营时也可以进行中断存档。

人类用品店：图标为人形。出售人类（包括犬和熊）使用的各种武器、防具和道具。

战车用品店：图标为战车。出售战车所能搭载的兵器、部件以及道具。

战车市场：图标为汉字"市"。本作中新增的设施，可花钱购入战车（初期有3种车型），DLC战车（スゴカー）也需在此购买下载。战车市场购入的首辆战车归在4号车位，还想继续买车则需带现有的战车过来交换（部分战车不允许交换）。

补给店（満タンサービス）：图标为汉字"满"。补充战车的炮弹和装甲片，在战车部件有损坏时会给予提示。

修理店：图标为扳手。修复战车破损或大破状态的部件，还可以远程回收战车（部件有破损会自动修复）。

改造店：图标为汉字"改"。改造战车的底盘、引擎、C装置和搭载的兵器，具体参看"战车改造"部分。不同店铺的改造等级有所差异，想进行高级改造甚至双引擎、双C装置、第6炮孔的改造都必须到游戏后期的城镇中。

租车店（レンタルタンク）：图标为英文"R"。可租借或归还战车，租车的费用会在战斗结束时自动扣除，根据租车的数量，扣除的金钱比例为——1辆50%、2辆75%、3辆87.5%（最多同时租3辆）。当玩家帮租车店赚到的金钱累积超过一定额度时，还能在此购入任意一辆战车。注意，租借的战车不能更换装备，一旦在战斗中发生部件破损或SP被削减至0会自动逃跑、返回租车店。

洗车店：图标为汉字"洗"。有时战车上会被附着鸟粪（とりのふん）或铅茸（ナマリタケ）等，不但有一定的重量，还会占去战车的1格容量，利用洗车店就能把这类残余的杂物洗掉，但要注意战车的涂层（コート）效果也会消失。

涂装店（ペイント屋）：图标为汉字"涂"。改变战车的涂装，涂装时可选仅底盘（シャシーだけ）还是包括兵器（ぜんぶ）。平时使用"スプレー缶"类道具也可以自行改变战车兵器的配色。

酒馆：图标为英文"BAR"。花钱喝饮料或吃料理后能从酒保和吧台女郎处打探到一些有用的情报，不同饮料、料理对应的情报有所区别。另外食材和酒类道具在此也能卖出好价钱。

奴卡酒馆（ヌッカの酒场）：图标为奴卡头像。可以创建或删除角色、令同伴加入或离开队伍，DLC角色（スゴ腕）也是在此购入。

传送装置：图标为汉字"转"。利用机器瞬间移动至已去过的且有传送装置的城镇或设施，但有一定几率发生传送事故，被传到从未到过的地方。

服装店：图标为洋服。供联网购买下载DLC服装（スゴ衣服），获得服装后在角色强度界面按Y键就可以进行换装。

家具店（インテリアショップ）：图标为衣橱。出售各种家居摆设，用于装饰美化房间。不过大部分家具都价格昂贵且没有实际用途（后期有传送装置出售），建议等有闲钱时再作打算。

印花店（スタンプ屋）：图标为英文"S"。免费办理会员后，每次卖出商品都能得到印花（100G=1印花，尾数省略），印花累积到一定数量后可以得到相应的赏品。

寄存所（トランクルーム）：图标为保险柜。可免费寄存战车装备或道具，存入多个铁屑（てつくず）或高科技废料（ハイテクスクラップ）时会自动汇集成1格，总数量上限500个。

挖掘店：图标为汉字"堀"。店内会随机挖出一些道具，玩家可自行选择是否购入。

抽签所（くじ屋）：图标为日文"くじ"。花钱抽签，然后从4种颜色的箱子中任选其一，根据开出的奖项获得对应赏品。

自动售货机：除了以上设施外，城镇以及迷宫场景中时常会有红色的自动售货机，购入道具时还会进行自动摇奖，中奖时的赏品根据售货机的设定各不相同。标注"うりきれ"字样的商品表示已售罄。



角色能力&装备

在角色的强度界面下显示的各个项目具体影响如下。

LV： 当前等级，职业特技的习得对等级有一定要求。
HP： 生命值，降为0时角色即为战斗不能状态（但不会变成尸体）。
EXP： 经验值，“LVUPまで”表示升到下一级所需的经验值。
BP： 强化点数（ブースターポイント），具体参看“特技强化”部分。
战斗LV： 战斗等级，影响白刃作战时的战斗力。
运转LV： 驾驶等级，影响乘车作战时的战斗力。
わんりょく： 腕力，影响角色攻击力。
たいりょく： 体力，影响角色守备力。
すばやさ： 速度，影响战斗时的行动顺序。
男らしさ： 人类专有项目，数值为正时越大、表示男性气概越强，数值为负时越小、表示女性气质越佳。主要影响特技“男気パンチ/悩杀キック”。
毛づや： 战斗犬和熊的专有项目，表示毛发光泽度。
キズあと： 伤痕，每死亡一次增加1。可花钱或用道具消除。



每名角色可装备3种武器，在战斗中能随时切换以应对不同的战况，“武器攻击力+角色腕力=最终攻击力”。本作中武器除了有“范围”外还追加了“射程”概念，范围可变的能在战斗中通过L/R键手动调整，近程武器无法命中远处的目标。

防具则细分为头部（あたま）、身体（からだ）、腕部（うで）、脚部（あし）和饰品（アクセ）五个部分，“5种防具守备力+角色体力=最终守备力”。此外，部分防具还会对速度、男性气概以及6种属性抗性产生影响。

队伍构成

本作的队伍成员上限扩充到了12人，但战斗成员仍是最多4名（至少要有1名人类），移动状态下可在菜单的“パーティ”→“バトルメンバー”进行调整。注意，通常情况下只有战斗成员才能累积经验值和获得强化点数，有特殊装备可以让非战斗成员也分享到一部分经验。另外莎夏处在战斗队列时，是无法变形成机车的。

职业特技



本作延续了前作的职业系统，并增加了舞斗家和骑手这两种新职业（一周目作成新角色时不能选择）。不同职业的特技和成长倾向有所差异，所能装备的武器、防具也不尽相同。下面给出全部职业的特技介绍（不包括DLC角色），本作中部分职业的特技有相互重复的情况，非大众脸同伴往往还掌握着一些特有技能。“男気パンチ/悩杀キック”是同一职业在不同性别下习得的特技，前者男性气概越高威力越大，后者男性气概越低威力越大。

猎人（ハンター）

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
获物の匂い	移动	瞬间判断附近会出现哪些种类的敌人	Lv3	【无法强化】
ねらいうち	战车	瞄准敌人的弱点攻击，容易发生会心一击	Lv7	会心率上升
电光石火	战车	用战车装载的兵器发动2次连续攻击	Lv10	连续攻击次数增加
ハンターズアイ	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv15	【无法强化】
囮よせ	移动	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv25	成功率上升
ハンターマジック	自动	快速跳下战车，用人类武器展开攻击后再迅速返回车内	Lv30	【无法强化】
ゴーストドリフト	战车	集中精神驾驶，凭借漂移神技躲避敌人的攻击	Lv40	使用次数增加
百花缭乱	战车	用战车搭载的随机兵器展开随机次数攻击	Lv45	使用次数增加
全门发射	战车	用战车搭载的所有兵器在1回合内全部发射，展现压倒性的火力	Lv55	命中率、会心率上升
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男気パンチ/悩杀キック	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
破损修理	修理	使用修理道具，修理战车的部件	Lv24	使用次数增加
照准の极意	自动	战车的兵器准确命中时，造成的伤害增加4%	Lv28	伤害增加量上升
运转技术向上	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
ヤバイ修理	修理	不使用修理道具，只凭借技术和直觉进行维修，但有可能失败	Lv34	成功率上升
战いのフェロモン	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
最も危険な修理	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
体力大增强	自动	体力增加2%	Lv46	体力增加量上升
ウィークショット	战车	看穿复杂机械的弱点并展开攻击，40%的几率发生会心一击	Lv52	会心率和部件破坏率上升
ウィリージャンプ	骑手	用后轮支撑机车，跳跃后进行撞击	Lv56	威力上升
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升

机械师（メカニック）

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
破损修理	修理	使用修理道具，修理战车的部件	初期	使用次数增加
ゆるめる	人类	松动机械系敌人或敌方战车的螺丝，令其守备力减少20%	Lv5	守备力减少量上升
解体☆★	人类	改动机械系敌人或敌方战车的螺丝和配线，50%几率实现瞬杀	Lv50/初期	成功率上升
スパナ乱舞☆	人类	用巨大的扳手展开猛烈攻击，能对机械系敌人或敌方战车造成较大伤害	Lv10	使用次数增加
ラロ・スペシャル★	人类	在空中挥舞巨大的扳手，对敌方全体造成伤害	Lv10	使用次数增加
战いのフェロモン☆★	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36/Lv15	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv25	使用次数增加
最も危険な修理	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv30	使用次数增加
みだれうち★	人类	用装备的随机武器展开3次攻击	Lv35	使用次数增加
大破修理	修理	使用修理道具维修破损、大破状态的战车部件	Lv40	使用次数增加
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强☆	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
おたけび★	人类	1回合内我方全员的攻击力增加15%，自己也会展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv16	攻击力增加量上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ/悩杀キック	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
战斗技术向上☆	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
武器の知识★	自动	所装备的人类武器攻击力自动增加15%	Lv24	攻击力增加量上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上☆	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
みだれなげ★	人类	能同时投掷2个以上战斗道具，驾驶机车时亦可使用	Lv32	投掷次数增加
ハンターズアイ☆	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
ヤバイ修理☆★	修理	不使用修理道具，只凭借技术和直觉进行维修，但有可能失败	Lv15/Lv34	成功率上升
ニトロラリアット	人类	发动破坏力为平常2倍的套索式踢击，40%的几率发生会心一击	Lv36	会心率上升
囮よせ☆	移动	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv38	成功率上升
ダブルアタック★	人类	用所选的人类武器发动2次连续攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv38	连续攻击次数增加
筋肉大增强	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升
体力大增强☆	自动	体力增加2%	Lv26	体力增加量上升
人间パトリオット★	自动	用装备的武器击落敌人的炮弹，是达人才能掌握的神技	Lv46	迎击率上升
神经大增强☆	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
ウィークショット☆★	战车	看穿复杂机械的弱点并展开攻击，40%的几率发生会心一击	Lv35/Lv52	会心率和部件破坏率上升
HP超大增强☆	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
ニンジャステップ★	人类	集中全部精神，在1回合内躲避敌人的攻击并反击	Lv56	反击率上升
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
运转技术大向上☆	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升
ぶつぱなす★	人类	在1回合内用装备的所有武器对敌人展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv75	命中率、会心率上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是拉罗（ラロ）特有的技能，同时带有两种星号的表示两者皆会但习得等级不同。

战士（ソルジャー）

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
武器の知识	自动	所装备的人类武器攻击力自动增加15%	初期	攻击力增加量上升
守护天使コード★	自动	已编码的战斗程序，会挺身而出保护同伴的安全	初期	【无法强化】
アームミサイル★	人类	打开腕部从中发射隐藏的导弹	初期	使用次数增加
アドレナリン共鸣★	人类	1回合内我方全员的攻击力增加15%，自己也会展开攻击，驾驶机车时亦可使用	初期	攻击力增加量上升
おたけび☆	人类	1回合内我方全员的攻击力增加15%，自己也会展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv5	攻击力增加量上升
みだれなげ	人类	能同时投掷2个以上战斗道具，驾驶机车时亦可使用	Lv10	投掷次数增加
战いのフェロモン☆	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv15	【无法强化】
ダブルアタック	人类	用所选的人类武器发动2次连续攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv25	连续攻击次数增加
人间パトリオット☆	自动	用装备的武器击落敌人的炮弹，是达人才能掌握的神技	Lv30	迎击率上升
オートカウンター★	自动	受到攻击时能即刻展开反击	Lv30	反击率上升
战いのダンス☆	人类	跳起激发斗争心的舞蹈，吸引周围的敌人	Lv35	【无法强化】
ニンジャステップ☆	人类	集中全部精神，在1回合内躲避敌人的攻击并反击	Lv40	反击率上升
铁壁モード★	人类	能同时进行迎击、回避和反击的特殊运行模式	Lv40	迎击率上升
ぶつぱなす	人类	在1回合内用装备的所有武器对敌人展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv55	命中率、会心率上升
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
筋肉增强☆	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
エルボー乱气流★	人类	用猛烈的肘击对敌方单体展开连续攻击	Lv12	使用次数增加
体力增强	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ/悩杀キック	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
战斗技术向上	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
ハンターズアイ	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
ニトロラリアット	人类	发动破坏力为平常2倍的套索式踢击，40%的几率发生会心一击	Lv36	会心率上升
囮よせ☆	移动	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv38	成功率上升
タイル命★	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加
筋肉大增强☆	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升
最も危険な修理★	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
体力大增加	自动	体力增加2%	Lv46	体力增加量上升
神经大增加	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
HP超大增加	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是莎夏（サ–シャ）特有的技能。

护士（ナース）

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
药の知识	自动	使用回复道具时的效果变为2倍	初期	回复效果上升
战场の天使	回复	用所选的回复道具对我方全员进行回复，驾驶机车时亦可使用	Lv3	使用次数增加
モ–レツ看护	回复	集中精神进行看护，不使用道具回复患者45%的伤害	Lv10	回复效果上升
オーバードリップ	人类	用回复药进行点滴注射，令其HP在每回合结束时自动回复	Lv15	回复效果上升
アドレナリン注射	人类	向体内注射肾上腺素，一定时间内攻击力增加	Lv25	攻击力增加量上升（满级时全能力增加）
气つけ药	回复	运用药理知识，令沉睡或麻痹的同伴全员恢复到正常状态	Lv30	使用次数增加
禁断の注射器	人类	对生化系敌人的要害进行注射，50%几率瞬杀	Lv35	成功率上升
满タン看护	回复	集中精神进行看护，不使用道具令同伴单体的HP全回复	Lv45	使用次数增加
战场のAED	回复	尝试令死亡状态的同伴复活，成功率45%、HP回复量约60%	Lv55	成功率、HP回复效果上升
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强☆	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
ゆるめる★	人类	松动机械系敌人或敌方战车的螺丝，令其守备力减少20%	Lv16	守备力减少量上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ/悩杀キック	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
战斗技术向上☆	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
破损修理★	修理	使用修理道具，修理战车的部件	Lv24	使用次数增加
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上☆	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
スパナ乱舞★	人类	用巨大的扳手展开猛烈攻击，能对机械系敌人或敌方战车造成较大伤害	Lv32	使用次数增加
ハンターズアイ☆	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
ヤバイ修理★	修理	不使用修理道具，只凭借技术和直觉进行维修，但有可能失败	Lv34	成功率上升
战いのフェロモン	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加
筋肉大增强☆	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升
最も危険な修理★	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
体力大增强	自动	体力增加2%	Lv46	体力增加量上升
神经大增强	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
HP超大增强☆	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
ゴーストドリフト★	战车	集中精神驾驶，凭借漂移神技躲避敌人的攻击	Lv56	使用次数增加
战斗技术大向上☆	人类	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
解体★	人类	改动机械系敌人或敌方战车的螺丝和配线，50%几率实现瞬杀	Lv65	成功率上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是奥利维亚（オリビア）特有的技能。

摔跤手（レスラー）

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
ドラムストレッチ	人类	放松肌肉、鼓足干劲，在次回合的攻击力提高2倍	初期	使用次数增加
エルボー乱气流	人类	用猛烈的肘击对敌方单体展开连续攻击	Lv5	使用次数增加
火炎カブキ	人类	口含汽油、喷吐火炎攻击敌人，也能命中飞在空中的敌人	Lv10	攻击威力和范围上升
肉块グラインダ–	人类	用旋转的下落冲击，攻击面前的全部敌人	Lv15	使用次数增加
ニトロラリアット	人类	发动破坏力为平常2倍的套索式踢击，40%的几率发生会心一击	Lv25	会心率上升
台风チョップ	人类	1回合内对敌人进行连续的空手削击	Lv30	使用次数增加
ジェットハット	人类	用肩部对敌人进行猛烈的冲撞，守备力越高威力越大	Lv35	威力上升
ヨコヅナオ–ラ	人类	集中精神，自身肉体的全部能力在3回合内提高2倍	Lv50	使用次数增加
乙女の怒り★	人类	任怒火充斥全身，变为非人形态（变身后不受控制）	初期	使用次数增加
HP增强☆	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
死んだふり★	人类	用堪称艺术的演技装死，不会受到敌人的攻击	Lv6	使用次数增加
神经增强☆	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
获物の匂い★	移动	瞬间判断附近会出现哪些种类的敌人	Lv8	【无法强化】

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强☆	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
おたけび★	人类	1回合内我方全员的攻击力增加15%，自己也会展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv16	攻击力增加量上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ/恼杀キック☆	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
宝の匂い★	自动	闻出敌人所持宝物的气味，道具获得率上升	Lv20	获得道具的几率上升
战斗技术向上	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上☆	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
乱流旋风脚★	人类	以旋转攻击面前的全部敌人	Lv32	使用次数增加
ハンターズアイ	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
战いのフェロモン	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36	【无法强化】
囮よせ	移动	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv38	成功率上升
筋肉大增强	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升
オートカウンター	自动	受到攻击时能即刻展开反击	Lv46	反击率上升
神经大增强	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
HP超大增强	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
战斗技术大向上☆	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
ミサイルキック☆★	人类	命中即能造成巨大伤害的肉搏大招，但破绽也很多、容易被躲开	Lv45/Lv65	威力上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是X-艾露（X-エル）特有的技能，同时带有两种星号的表示两者皆会但习得等级不同。

艺术家（アーチスト）

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
死んだふり	人类	用堪称艺术的演技装死，不会受到敌人的攻击	初期	使用次数增加
着ぐるみゲ－ジツ	人类	利用不同的换装，对敌人展开出人意料的攻击	Lv3	使用次数增加
アドレナリンの歌	人类	对敌人进行音波攻击的同时，提升同伴的肾上腺素分泌，我方全员的攻击力增加15%	Lv5	攻击力增加量上升
金粉ゲ－ジツ	人类	用金粉涂抹全身，一定时间内对各种属性攻击的抵抗力增加20%	Lv10	抵抗力增加量上升
复元ゲ－ジツ	修理	使用修理道具，修理战车的部件	Lv15	使用次数增加
爆裂シャウト	人类	用压倒性的音压唱出歌声攻击周围的敌人	Lv23	威力上升
炮击演舞	战车	用战车装载的兵器发动2次连续攻击	Lv27	连续攻击次数增加
暗黑舞蹈	人类	用超世脱俗的身法，发动令敌人目瞪口呆的4次连续攻击	Lv30	威力上升
改造ゲ－ジツ	艺术	拥有必要材料的前提下，能对战车的装备进行突破界限的改造	Lv45	【无法强化】
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强☆	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
战场の天使★	回复	用所选的回复道具对我方全员进行回复，驾驶机车时亦可使用	Lv8	使用次数增加
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强	自动	体力增加1%	Lv15	体力增加量上升
HP大增强☆	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
モ－レツ看护★	回复	集中精神进行看护，不使用道具回复患者45%的伤害	Lv18	回复效果上升
男气パンチ/恼杀キック	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
战斗技术向上☆	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
药の知识★	自动	使用回复道具时的效果变为2倍	Lv24	回复效果上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
ハンターズアイ☆	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
オ－バードリップ★	人类	用回复药进行点滴注射，令其HP在每回合结束时自动回复	Lv34	回复效果上升
战いのフェロモン	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加
最も危险な修理	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
体力大增强	自动	体力增加2%	Lv46	体力增加量上升
神经大增强☆	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
禁断の注射器★	人类	对生化系敌人的要害进行注射，50%几率瞬杀	Lv52	成功率上升
HP超大增强	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
战斗技术大向上☆	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
满タン看护★	回复	集中精神进行看护，不使用道具令同伴单体的HP全回复	Lv65	使用次数增加
运转技术大向上☆	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升
战场のAED★	回复	尝试令死亡状态的同伴复活，成功率45%、HP回复量约60%	Lv75	成功率、HP回复效果上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是兹琪娅（ズキ－ヤ）特有的技能。

舞斗家

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
炼气の呼吸	人类	用调整自身气息的呼吸法，为下次攻击做准备	初期	使用次数增加
战乙女の舞	人类	跳起激发斗争心的舞蹈，吸引周围的敌人	初期	【无法强化】
白鹤の舞	人类	用如白鹤般的动作连续攻击敌人，也能命中飞在空中的敌人	初期	攻击威力和范围上升
乱流旋风脚	人类	以旋转攻击面前的全部敌人	初期	使用次数增加
黑暗舞斗	人类	用超世脱俗的身法，发动令敌人目瞪口呆的4次连续攻击	Lv15	攻击威力上升
破甲脚	人类	发动连坚固的装甲也能贯穿破坏的强烈足技，40%的几率破坏敌人的部件	Lv25	部件破坏率上升
气功波	人类	汇聚体内的气，无视对方的防御力造成伤害	Lv30	威力上升
禁断の点穴	人类	看穿并攻击生化系敌人的要害，50%几率瞬杀	Lv35	成功率上升
舞斗の极意	自动	体术的极意，最大限度地集中注意力攻击对方弱点，容易发生会心一击	Lv50	会心率上升

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
死んだふり	人类	用堪称艺术的演技装死，不会受到敌人的攻击	初期	使用次数增加
着ぐるみゲ–ジツ	人类	利用不同的换装，对敌人展开出人意料的攻击	初期	使用次数增加
エルボ–乱气流	人类	用猛烈的肘击对敌方单体展开连续攻击	初期	使用次数增加
体力增强	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
火炎カブキ	人类	口含汽油、喷吐火炎攻击敌人，也能命中飞在空中的敌人	Lv18	威力和攻击范围上升
悩杀キック	人类	以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击，男性气概越低威力越大	Lv20	使用次数增加
战斗技术向上	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	
みだれなげ	人类	能同时投掷2个以上战斗道具，驾驶机车时亦可使用	Lv32	投掷次数增加
肉块グラインダ–	人类	用旋转的下落冲击，攻击面前的全部敌人	Lv34	使用次数增加
ニトロラリアット	人类	发动破坏力为平常2倍的套索式踢击，40%的几率发生会心一击	Lv36	会心率上升
ダブルアタック	人类	用所选的人类武器发动2次连续攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv38	连续攻击次数增加
筋肉大增强	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升
オ–トカウンタ–	自动	受到攻击时能即刻展开反击	Lv46	反击率上升
神经大增强	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
HP超大增强	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升

骑手（ライダー）

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
二轮书	自动	驾驶机车的秘诀，自身的部分能力增加3%	初期	能力增加量上升
叶隐れの教え	自动	运用迅速的剑法，攻击速度和威力增加10%	初期	攻击速度和威力增加量上升
制空の刃	自动	用装备的剑击落敌人的炮弹，是超级达人技	初期	迎击率上升
疾风迅雷	骑手	用机车装载的兵器发动2次连续攻击	Lv10	连续攻击次数增加
真空斩り	剑	发出超音速的剑刃冲击波攻击敌人，也能命中飞在空中的敌人，驾驶机车时亦可使用	Lv15	会心率上升
土蜘蛛	剑	观察看不见的场所的动静，攻击地底的敌人，驾驶机车时亦可使用	Lv25	使用次数增加
二刀流	剑	用装备的剑进行2次连续攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv30	连续攻击次数增加
ウィリ–ジャンプ	骑手	用后轮支撑机车，跳跃后进行撞击	Lv40	威力上升
斩铁ソ–ド	剑	对机械系敌人或敌方战车发动一闪，50%几率实现瞬杀	Lv50	成功率上升
HP增强	自动	最大HP增加1%	初期	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	初期	速度增加量上升
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
ねらいうち	战车	瞄准敌人的弱点攻击，容易发生会心一击	Lv16	会心率上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击，男性气概越高威力越大	Lv20	使用次数增加

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
破损修理	修理	使用修理道具，修理战车的部件	Lv24	使用次数增加
照准の极意	自动	战车的兵器准确命中时，造成的伤害增加4%	Lv28	伤害增加量上升
电光石火	战车	用战车装载的兵器发动2次连续攻击	Lv32	连续攻击次数增加
ハンタ–ズアイ	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
战いのフェロモン	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加
最も危险な修理	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
ハンタ–マジック	自动	快速跳下战车，用人类武器展开攻击后再迅速返回车内	Lv46	【无法强化】
ウィ–クショット	战车	看穿复杂机械的弱点并展开攻击，40%的几率发生会心一击	Lv52	会心率和部件破坏率上升
ゴ–ストドリフト	战车	集中精神驾驶，凭借漂移神技躲避敌人的攻击	Lv56	使用次数增加
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
全门发射	战车	用战车装载的所有兵器在1回合内全部发射，展现压倒性的火力	Lv75	命中率、会心率上升

战斗犬（イヌ）

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
おしっこ	犬	当它认为自己对战斗没有帮助时，就会本能地撒尿	初期	【无法强化】
获物の匂い	犬	瞬间判断附近会出现哪些种类的敌人	Lv3	【无法强化】
掘る	犬	当它认为自己对战斗没有帮助时，就会本能地刨坑	Lv5	挖出东西的几率上升
吼える	犬	用激烈的吼叫令生化系敌人发抖，弱小的敌人会直接被吓跑	Lv10	敌人逃跑的几率上升
宝の匂い	犬	闻出敌人所持宝物的气味，道具获得率上升	Lv20	获得道具的几率上升
囮よせ	犬	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv25	成功率上升
じゃれる	犬	缠着敌人玩耍嬉戏，令敌方单体在1回合内无法行动	Lv30	成功率上升
突进	犬	用猛烈的突进撞击敌人，守备力越高威力越大	Lv40	威力上升



特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
毛づくろい	熊	不管周围发生什么，优先梳理自己的毛发	初期	【无法强化】
ボ–ル游び	熊	以可爱的游戏姿态不假思索地躲避敌人的攻击	初期	【无法强化】
野生のお食事	熊	一口咬住可以吃的敌人，造成伤害的同时回复自己的HP	初期	回复量上升
野生の咆哮	熊	用激烈的吼叫令生化系敌人发抖，弱小的敌人会直接被吓跑	初期	敌人逃跑的几率上升
裂钢爪	熊	使用双爪展开2次攻击	初期	使用次数上升
野生の一击	熊	不顾危险用双爪攻击敌方的弱点	初期	使用次数上升
ヒップドロップ	熊	跳起后撞击敌人，守备力越高威力越大	初期	威力上升
ATスラッシュ	熊	扑向敌人用双爪展开连续攻击，能破坏机械的部件	Lv40	部件破坏率上升

特技强化&替换

本作并没有“副职业”概念，取而代之的是特技强化与替换系统。随着经历的战斗增多，角色就能获得强化点数（BP），BP可用于手动提升职业特技的等级。特技等级提升后能获得使用次数增加、威力提升等不同的强化效果。特技的等级上限为4级，另有少部分技能无法强化升级。

“ダ－マス神殿”下层隐藏房间的神之椅（神のイス）可令特技的等级初期化、重置强化点数，即俗称的“洗点”。在此还可以对角色的部分特技进行替换（切り替え），可换的备选特技是固定的，并非能从其他职业中任意挑选。虽然有较强的局限性，但特技替换系统依旧颇为重要。玩家可以针对角色的特点，进一步集中战车战、白刃战所需的特技，或是把平时用不到的特技换成提升能力的被动型特技等。不过战狗和熊的特技无法替换。

宇宙玩偶

在支线任务中获得的宇宙玩偶（宇宙ド－ル）可以看作半个同伴，它能在战斗中自动展开攻击、或是替角色回复HP等，也可以变作人类或战车的装备（类似3代的量子娃娃）。使用玩偶遥控器（ド－ルリコモン），消耗“宇宙电池”可以对宇宙玩偶进行充电，充电关系为：宇宙电池S→10%、宇宙电池M→25%、宇宙电池L→50%。电量蓄满100%后宇宙玩偶便能升级，进而增加可选的功能。平时可以通过遥控器开关玩偶，但若想更换宇宙玩偶的功能必须到玩偶博士（ド－ル博士）处对话才能进行。

战车部件&改造



战车分为底盘（シャシ－）、C装置（Cユニット）、引擎（エンジン）、大炮、机枪和S－E六大类部件，每个部件拥有各自单独的守备力和重量，有些还会附带特性。除了底盘和部分固有兵器外，战车的其他部件可以自由调整，外观造型也会发生相应的变化。在改造店可以对战车的各部分进行改造，改造影响到部件的能力和重量，基本原则为：能力提升→加重、能力降低→减轻。各类部件的功能和改造项目下面逐一介绍，当角色习得“改造ゲ－ジツ”特技时，还能消耗“ス－パ－レアメタル”对战车部件进行突破界限的超改造。

底盘：即战车的基本框架，不能更换或买卖。底盘决定战车的炮孔情况、所能容纳的道具数量（荷台）和乘坐人数。改造时除了可直接选择不同的底盘进化型（パタ－ン改造）外，也能通过“个别改造”对单个炮孔进行调整，另外选择“穴を元にもどす”能花少量的金钱让底盘还原成初期形态。值得一提的是本作的战车底盘只能从“双引擎”、“双C装置”或“六炮孔”中选择其一，不能三者兼得。

C装置：控制装置的简称，主要影响战车的命中率和回避率，部分C装置还附带实用的特性。本作中在改造C装置时可以追加特性，不过所能改出的特性是默认的，并不能随意选择。

引擎：决定战车的载重量，“引擎载重量－所有装备和道具的总重量=战车可装的装甲片（SP）”。当战车承载道具的总重量超过引擎载重量时，就会出现超重提示，必须卸下同等数量的装甲片，否则战车无法移动。改造引擎时可以提升其载重量（马力），但引擎有各自的载重量改造上限。

兵器：车载兵器分为大炮、机枪和S－E三类。大炮作为主力兵器有较高的攻击力；机枪攻击力较低，但大多不耗弹药且有广泛的攻击范围；S－E是特殊兵器的简称，往往带有特殊的属性，超高的攻击力也是BOSS战的首选，但弹药补给的价格也更昂贵。大部分强力兵器在攻击时都要消耗炮弹，弹仓打空后就无法继续攻击，少数兵器如钻头、机枪等没有弹仓的概念，可以无限攻击。此外还有部分S－E带有迎击功能，不能主动发射，但在敌方攻击时有一定几率击落对方射出的炮弹。

部件损坏

战车受到攻击时会损耗装甲片（SP），当SP耗尽后继续受到攻击，各个部件就有可能发生损坏，具体与部件的守备力有关。另外，电气属性的攻击有较高的几率无视SP直接造成部件损坏，对战车而言是极大的威胁。损坏分为“破损”和“大破”两种情况，破损状态时部件呈现黄色字体，仍然可以继续发挥功效、展开进攻，大破状态时部件呈红色字体，功能彻底丧失。大炮、机枪、S－E大破后无法继续攻击，底盘、C装置、引擎大破后战车便无法行驶，在战斗中还会自动撤离，让角色强制下车。

牵引维修

因超重或部件大破而无法行驶的战车，只能借助其他战车牵引（けんいん）才能继续移动，但队伍中每次只能牵引一辆战车。玩家也可以利用牵引战车能无视重量移动的特性，将收集到的战车装备、铁屑等都堆放在上面，给其他战车减轻负担，以避免主战单位超重、需自行拆卸装甲片的情况。

战车部件受损后，除了在城镇的修理店花钱修好外，平时也能用“修理キット”等道具进行维修，但需要角色习得“破损修理”和“大破修理”的特技。用“ヤバイ修理”特技维修时无需消耗道具，但有一定几率失败，甚至会令破损状态更严重。习得“最も危险な修理”后可以在战斗中进行应急维修，但下车修理的过程中有可能受到敌人的攻击。

部件特性

战车部件的特性可分为自动和手动两种类型，自动的只要装备上就会追加效果，手动的则需在战斗中进行选择才能发挥。下面给出本作中全部特性的效果解释。

特性名称	类型	特性效果
身かわし走行	自动	提高面对敌人攻击时的回避率
身かわし步行	自动	大幅提高面对敌人攻击时的回避率
ウイリ–走行	自动	提高驾驶机车面对敌人攻击时的回避率
耐热仕样	自动	面对火炎属性攻击时，防御力提升至1.5倍
耐冷仕样	自动	面对冷气属性攻击时，防御力提升至1.5倍
耐电仕样	自动	面对电气属性攻击时，防御力提升至1.5倍
防音仕样	自动	面对音波属性攻击时，防御力提升至1.5倍
对ビ–ム仕样	自动	面对激光属性攻击时，防御力提升至1.5倍
ア–ス装着	自动	安装接地装置，受到电气攻击时部件不容易损坏
特殊装甲	自动	追加特殊装甲，受到攻击时的伤害减轻
会心の一发	自动	攻击时发生会心一击的几率提升至2倍
会心续发	自动	攻击时发生会心一击的几率提升至3倍
ダブルストライク	自动	1号炮孔的兵器攻击次数增加1次（但对部分武器无效）
トリプルストライク	自动	1号炮孔的兵器攻击次数增加2次（但对部分武器无效）
グランドストライク	自动	装备的所有兵器连射次数增加1次
シックスセンス	自动	6号炮孔的兵器连射次数增加2次
キャノンラッシュ	手动	用装备的所有大炮一齐射击
バルカンラッシュ	手动	用装备的所有机枪一齐射击
S–Eラッシュ	手动	用装备的所有S–E一齐射击
ダ–ティラッシュ	手动	随机选择装备的兵器发动2～4次攻击
ダブルラッシュ	手动	用1、2号炮孔的兵器一齐射击
トリプルラッシュ	手动	用1～3号炮孔的兵器一齐射击
フォ–スラッシュ	手动	用1～4号炮孔的兵器一齐射击
グランドラッシュ	手动	用1～5号炮孔的兵器一齐射击
ダブルショット	手动	用1号炮孔的兵器发动2连射击
トリプルショット	手动	用1号炮孔的兵器发动3连射击
フォ–スショット	手动	用1号炮孔的兵器发动4连射击，但是对兵器的负担增大
ファイブショット	手动	用1号炮孔的兵器发动5连射击，但是对兵器的负担增大
パワ–ショット	手动	1号炮孔的兵器攻击力倍增，但是对兵器的负担增大
オ–バ–ショット	手动	1号炮孔的兵器会心率倍增，但是对兵器的负担增大
ブレイクショット	手动	1号炮孔的兵器在弹药耗尽或破损前连续发射
对空能力	自动	提高对空中敌人的攻击精度
迎击能力	自动	能够用迎击类武器，对敌人的攻击展开迎击
迎击辅助	自动	提高迎击敌人攻击时的精度
迎击回避能力	自动	大炮等攻击能避开敌人的迎击
ノ–マルタイプ	自动	普通引擎没有特效
シングルボ–ナス	自动	装备在单引擎战车上时，载重量有加成
ツインボ–ナス	自动	主、副引擎为同类型引擎时，载重量有加成
バイクボ–ナス	自动	装备在机车上时，载重量有加成
カ–ボ–ナス	自动	装备在车轮型战车上时，载重量有加成
战车ボ–ナス	自动	装备在坦克型战车上时，载重量有加成
タイヤボ–ナス	自动	装备在坦克型以外的战车上时，载重量有加成
ヘビ–ボ–ナス	自动	底盘重量在15t以上时，载重量有加成
アシストボ–ナス	自动	作为副引擎装备时，能对主引擎的载重量有加成
サブボ–ナス	自动	作为主引擎装备时，能对副引擎的载重量有加成
シンクロボ–ナス	自动	作为副引擎装备时，载重量变得跟主引擎一致
无双タイプ	自动	只能作为主引擎装备
キャノンサポ–ト	自动	提高大炮的命中率
バルカンサポ–ト	自动	提高机枪的命中率
S–Eサポ–ト	自动	提高S–E的命中率
エンジン辅助	自动	大幅提高引擎的载重量
バイオサポ–ト	自动	装备在生化战车上时，提高兵器的攻击性能
バイオボ–ナス	自动	装备在生化战车上时，提高引擎的载重量
破坏不能	自动	拥有铁壁般的防御力，不会被破坏
限界突破	自动	能进行突破重量界限的改造
天井乘り	自动	战车设有天窗，角色在驾驶时可使用人类武器或道具
变形能力	自动	能在机车和机器人形态间自由变换
野生の怒り	手动	发动冲撞攻击
神の怒り	手动	发动冲撞攻击
ドリルロケット	手动	凭借火箭的推进力和钻头的突破力，发动强力的冲撞攻击

战斗系统



本作的战斗采用回合制，玩家选择行动方式后，敌我双方按照速度快慢展开行动。根据玩家在“战斗モ–ド”项目的设置，还有一些细节区别。A模式为“非即时制”，敌我双方的行动依次展开，不会出现重合的情况；B～E模式都是“即时制”，敌我双方的行动有可能发生重合，除了速度值外，角色的动作快慢也会对结果有一定影响，比如已经拿出回复药却还没来得及补血就被打死了等情况。

本作采用最多4名成员（至少有1个人类）的战斗队列，战狗或熊的行动无法操纵，只能控制其上下战车。“多人同乘一车”的系统得到保留，机车只限1人乘坐，其他战车根据车型可容纳2～4人。多人同乘一车时行动次数并不减少，如果战车的火力强劲且弹药充足，利用多人乘坐系统便于反复发动强力攻击，面对攻击方式都是全体攻击的敌人时受到的伤害也相对减少。只不过也有攻击方式相对单一，容易受到敌方火力的集中攻击等缺点。

角色在驾驶战车时使用车载兵器攻击，一般无法使用道具，受到大部分攻击时只扣除战车的SP（音波和毒气等效果除外）；下车时角色凭自身装备的武器展开攻击，且可以使用人类道具，受到伤害时扣除自己的HP；驾驶机车则介于前两种状态之间，角色既能使用战车的兵器，也能以人类的武器攻击，同时还能使用各种人类道具，不过受到攻击时SP和HP一起扣除。

射程&范围

武器的攻击范围包括单体、全体、圆形、扇形等。范围标注“可变”类的武器，在战斗中选用后，可以按L和R键调整其具体的范围大小，范围越大、威力越小，反之亦然。范围标注“贯通”的表示攻击可以同时命中前后排的单位。

除了范围外，本作中武器还引入了近、中、远的射程概念。当目标处在空中时，近程的武器就很难命中；当目标处在远处时，近中程的武器甚至无法展开攻击。此概念在BOSS战中体现得较为明显，故玩家在选择武器时同样不能忽视射程。

属性&异常状态

武器的攻击属性分为通常、火炎、冷气、电气、音波、气体、激光，共7种。角色习得特技“ハンタ–ズアイ”或使用道具“ていさつスコ–プ”后，可以在战斗中看到对方的各属性抗性情况，×＞△＞无＞●＞○表示抗性从高到低。BOSS战中必须针对敌人的弱点合理选择武器，才能够顺利击败强敌。

火炎、冷气等属性以及部分道具能在攻击后令目标陷入异常状态，具体分为以下几种：麻痹——无法行动，我方全员麻痹即战斗失败；睡眠——无法行动；魅惑——暂时变成敌方；混乱——不按指令行动；水泥——行动迟缓、回避率下降；强酸、燃烧、冷冻、中毒——每回合HP徐徐减少。其中麻痹和强酸效果在战斗结束后不会自动解除，需要使用相应的恢复道具或去旅馆住宿。



流程攻略

“《重装机兵》系列”的自由度一向很高，下文的流程顺序仅供参考，通缉怪物的打法按照出没地点穿插在攻略中，几时挑战由玩家自行判断。为免剧透，攻略部分会尽量不涉及剧情。



铁塔岛→コンクリ岛

主角日向（ヒナタ）从梦中醒来后与莎夏（サ–シャ）对话，触发主线任务“晩ごはんのおかず”。随后需要调查沙滩上的发光点收集“オヨギイモ”，靠近左下角海边的亮点时会出现怪物，装备上莎夏交付的武器“パチンコ”后即可尝试战斗。收集到5个“オヨギイモ”向莎夏汇报，再爬上铁塔第三层调查树上的缆绳，便能滑向“コンクリ岛”。

剧情过后在与基布（ギブ）博士的对话中触发主线任务“最后の授业”，从旁边的书架上任意挑选一本书交给基布。授课结束后到屋外找莎夏对话，结束当天的剧情。

次日与莎夏对话得到“野球ボ–ル”，沿着屋顶的缆绳滑到“铁塔岛”，找到基布并将棒球交给他。返回“コンクリ岛”时触发剧情，怪人哥摩德（ゴモド）率队袭击小岛……

はなれ岛→バビロン站ビル

逃至“はなれ岛”后莎夏加入队伍成为同伴。沿房间内的扶梯到达地下，调查绳梯继续深入，进入列车通道后莎夏变形成为机车载着日向离开。动画结束时两人已身处“バビロン站ビル”，沿着楼梯一路上行，莎夏会推开挡路的墙壁。

来到地面后下屏幕追加地图显示功能，同时触发主线任务“ギブスン博士を救出せよ”。正欲离开车站时发生强制战斗，面对闪光的“レッドカッタ–”，日向全程防御即可，攻击任务交给莎夏。赶跑或击倒怪物后与趴在地上的斯艾格（スエゴ）对话，触发主线任务“ガラの悪いケガ人”。序章到此结束，游戏这才算真正开始。

サンデリゼ

在大地图界面向西北行，穿过游乐场的废墟到达首个城镇，斯艾格便会自行离开。在中央的喷水池处触发剧情，目睹一场自动战斗后兹琪娅（ズキ–ヤ）和她的爱犬纳珀（ナツポ）驾车追出去。离开小镇时见到兹琪娅陷入危机，日向当然不能坐视不理。此战贝尼西奥（ベニシオ）的实力较强，只要将斯艾格的HP削减到一定程度对方就会撤离。战斗结束后兹琪娅和纳珀加入成为同伴。

进入沙滩北侧的“虹の抜け穴”与月光组织的成员伽斯通（ガストン）相遇，此洞穴有两个出口，以装有“ワイドショット”的宝箱为参照，北侧分岔路通往“ゾンデレラ城”——这座阴森恐怖的城堡正是明奇（ミンチ）博士的居所，而沿东侧的分岔路前进则能到达“サメアゴ台地”。

ソ-セ-ジ・イン

从东侧的岔路离开洞穴后顺着山峦向东南走，再沿着山路往北，到达半山腰的温泉旅馆。一进门就受到女老板艾维（アビィ）“跌跌撞撞”的欢迎，在这里与吧台的奴卡（ヌツカ）对话可以招募到大众脸同伴，屋外的印花店则能用卖出道具的积分换取赏品。在右下角与女老板对话进入温泉，不料却与通缉怪物パンダダ撞个满怀（居然还是母的）。强制战斗中全员防御即可，3个回合后对方就会逃走。骚乱过后在房间内与兹琪娅对话，《明日のうた》的歌声过后，众人便在旅馆休息一晚。这间温泉旅馆算是本作的根据地，修理费用极低，且住宿免费。

オ-ルドソング→アダムスキ-牧场

次日继续向北进入沙漠，在这里可以看到巨大的ぐんかんサウルス，本作中有几个地图上可见的大型敌人并非通缉怪物，不过实力也不容小觑，还是等队伍强化后再挑战吧（可反复打）。中途有一个满是小狗的营地，里面有种特殊的蓝色宝箱需要“失落的密码”才能开启（目前官方公开的资料很少，以后有机会再做补完）。目的地“オ–ルドソング”位于西北的海边，进入城镇便自动触发与自警团团长西蒙（サイモン）见面的剧情，随后兹琪娅和纳珀离队。在战车市场北找到另一名同伴右京（ウキョウ），不过目前没有通行证、无法通过海上的“トロル门”。右京加入的同时自动触发主线任务“月光と彼女と通行证”。

小镇内的战车市场可以花钱直接购买战车，默认的3种车型分别是“デアボリカ”、“白バイ”和“Sウルフ”（想尽快凑钱买车的玩家不妨去东侧的大峡谷内刷ゴ–ルドアント）；猎杀中心有猎杀挑战供玩家选择，习得“囮よせ”特技后再挑战更能有的放矢；地下车库还有租车店可以利用，租车后战斗中得到的金钱会有相应的扣除，累积达一定金额、获得“レンタルキング”称号后就能在租车店购买一辆战车（归属在11号车位）。先到地下车库找小女孩谈话，花100G购入“バイクのキ–”。然后前往“ソ–セ–ジ・イン”东南的“アダムスキ–牧场”，在“サイロ”区域的建筑内能找到机车“レ–サ–SE”，插上钥匙后立刻展开强制杂兵战。恶党会召唤同伴以及喷射催眠气体，用范围型攻击的战车武器（如サ–シャビ–ム），配合日向和右京的连发技能轻松就可以秒掉了。



フィンガ-・プラザ

由“オ–ルドソング”一路向东，一个有5座建筑相连的沙丘便是目的地。月光组织的成员——摔跤手利基（リキ）要求众人先帮他击倒楼上的怪物。驱车来到二楼击倒墙壁形态的怪物“安全ウォ–ル”（弱电气），再找利基对话。回“オ–ルドソング”住宿当晚触发剧情，次日前往中华料理店“唐幻镜”找利基对话，再住宿一晚后在中华料理店找到兹琪娅，对话后她和纳珀重新加入，调查停靠在门口的战车则能正式得到机车“デマ–エ”。

随后先不急着推进剧情，建议把周围的通缉怪物清一下，招募同伴并回收战车。

WANTED・パンダダ

场所 フィンガ–・プラザ附近（随机遇敌）

战斗 战车战

属性 气体●

等级 Lv16　**金钱** 800G　**经验** 400

掉落 パンダタイツ、パンダクロ–、パンダベルト



先前在温泉旅馆与这头熊猫遭遇过一次，它是典型的力量型BOSS，每回合可行动2次，会发动“おたけび”强化自身的攻击力，配合二连爪击对我方单体的伤害较大，而跃起后的下压攻击也有较高的几率打出会心一击。建议以三人三车的阵容迎战就比较稳妥了，用“疾风迅雷”或“电光石火”技能辅以强力的S–E，很快便能结束战斗。

战后调查尸体还能触发支线任务“パンダ？の死体”，将尸体带给明奇博士电击，剧情过后摔跤手X–艾露（X–エル）加入成为同伴。

WANTED・ビ-トル-ダ-

场所 フィンガ–・プラザ内建筑顶层（固定遇敌）

战斗 白刃战

属性 气体●、冷气○、音波○

等级 Lv18　**金钱** 600G　**经验** 600

掉落 ビ–トル–ダ–の角、ビ–トル–ダ–の目、ビ–トル–ダ–ガン



沿“フィンガ–・プラザ”最右侧建筑的扶梯向上爬，在NPC被怪物抓走的剧情后继续前进，在上层断桥处与BOSS发生遭遇战，3回合后对方就会逃走，一路追到屋顶展开真正的较量。注意首次遭遇ビ–トル–ダ–时对方处在空中，一些近战武器或技能是无法命中的，第二战它就身处地面了。BOSS的激光、电气、甩头攻击皆是针对单体，惟有冲撞攻击有范围伤害，故我方有充足的回复时间。除了事先准备好气体属性的武器外，莎夏的“ア–ムミサイル”也是伤害输出的主要手段。

获胜后调查并拉下屋内的电源开关，电力恢复后乘坐电梯到1F找到战车“コルレオ–ネCGS”（该车无法从建筑内开出，利用修理店的战车回收功能即可）。

ハダアレ砂漠周边

广袤的沙漠还有不少场所可去。首先，进入峡谷东南出口处的营地“デザ-トキャンプ”触发剧情，一场闹剧过后与机械师拉罗（ラロ）对话能令其成为同伴。以此处为参照点，往北可到达能购买DLC道具的营地“サマンサのキャンプ”，往西是决斗胜地“骸潜门”，南边的“ヤキトリ天文台”则与组合兵器“ヤキトリ炮”的开发息息相关。向沙漠东南走可以看到一个大瀑布，沿着石头跳到对岸的小岛上有一个营地“ホ-リ-キャンプ”，还能开启地下通道“メメント・ドライブ”，不过该通道目前被月光组织封锁，暂时无法通过。

アダムスキ-牧场

接下来回归主线，再度前往牧场，在“サイロ”触发强制杂兵战，获胜后调查地面亮点得到“ギャングのメモ”，前往地图所示地点就能发现隐藏的“地下仓库”。入口的闸门半掩着，驾车进入干掉看门的杂兵，之后下车往东南走。绕过睡着的暴徒，到闸门后扳动开关，贝尼西奥突然回来并挡在门口，一场白刃战在所难免，不过对方受到一定伤害后就会撤退。开车到达最深处就要与“マルデ”组织的恶党们展开大决战。获胜后顺手解救被恶党掳走的女性——西蒙的恋人达科塔（ダコタ）。随后前往“サンデリゼ”东南的摩天轮下调查，顺利寻回“耐爆コンテナ”，前往“トロル门”触发剧情，不过却没能如愿拿到通行证。日向获得“战斗服”（在角色强度界面按Y键换装），离开时自动触发主线任务“门から门へ”。



WANTED・マルデ一党

场所	アダムスキ-牧场地下仓库（固定遇敌）			
战斗	战车战			
目标	スエゴ	ベニシオ	ゲイリ-	マッドンナ
属性	气体●	气体●	气体●	气体●
等级	Lv24	Lv26	Lv29	Lv28
金钱	500G	400G	300G	500G
经验	500	600	700	800
掉落	エスゴ帽子、エスゴマチェット、エスゴバルカン ベニシオグラス、ベニシオジャンパ-、ベニショットガン ゲイリ-シュ-ズ、ゲイリ-ス-ツ、地狱の火炎铳 マッドンナライフル、マッドンナタイツ、マッドンナス-ツ			

敌人共有4名，ベニシオ驾驶机车“マルデバイク”（弱气体），スエゴ、ゲイリ-、マッドンナ3人则挤在“マルデクルマ”中（弱电气、抗气体）。“マルデバイク”每回合2动，攻击方式包括机枪扫射、霰弹枪、手榴弹和燃烧弹，都能造成范围杀伤，不过对战车的伤害不大；“マルデクルマ”则能发动机枪4连射、导弹4连射、范围型火焰放射，每回合3动，其中导弹乱射有可能全部打在一个目标上，故它的威胁要大得多。建议先集中火力将战车打爆，令三个恶党下车战斗就轻松多了。由于消灭任意三个BOSS后最后一人就会逃跑，这里可以把最弱的スエゴ留着不打。等推进一段主线后，在城镇中会触发マルデ残党前来下战书的事件，该团体最后一名通缉犯需在支线任务“最后の决斗”中单挑解决（白刃战）。









骸潜门→ホ-リ-キャンプ→メメント・ドライブ

在完成主线任务“月光と彼女と通行证”的同时，猎人办公室会追加两个特别任务“砂漠に咲く赤い花”和“断罪されるべき者”，这两个任务分别关系到舞斗家华铃（カリン）和护士奥利维亚（オリビア）的加入，在剧情上也与主线有一定关联，建议优先触发完成。

刚进入决斗胜地“骸潜门”，一路随行的门卫就会兴奋地跑走，在坟地间找到他对话，再与其一同前往东南瀑布间的营地“ホ–リ–キャンプ”。从右侧的入口进入通道“メメント・ドライブ”，再与门卫对话一次即可完成任务。随后与月光组织的成员伽斯通对话，通道内的闸门就会打开，玩家得以驾车通行。



WANTED・マボロシマッハ

场所 骸潜门の西（随机遇敌）

战斗 战车战

属性 电气○、激光○、气体 ×

等级 Lv28　**金钱** 1000G　**经验** 2000

掉落 マッハバルカン、マッハウイング、マボロシジェット



前期我方不具有与其抗衡的实力，建议等中期战车的装备强化后，尤其是得到强力的电气和激光属性兵器后再来挑战。BOSS的威胁主要在于攻击全体的炮弹雨，对驾驶机车的角色很容易形成秒杀，相较而言副炮和突进攻击的威力就不足为惧了。不过它经常在开战的第一回合就冲撞逃跑，想真正与其开战得费一番功夫。其实此战还有投机打法，利用拉罗初期就已习得的“解体”特技，有50%的成功率能把这个机械系的BOSS直接秒掉，不过得拼一拼运气。此BOSS还与支线任务“复仇を胸に”有关，不要错过了。



A.ベルエポ
B.バイオパレス
C.エレキデル4
D. エレキデル7
E.エレキデル21
F.エレキデル13
G.ジャンゴ・ヒルズ
H.龙の水饮み场
I.复制パビリオン
J.アイ-ダの交易所+カトール御殿

ベルエポ→龙の水饮み场

从通道南侧的出口离开时直接到达瀑布南侧以大钟闻名的城镇，地图东南的一大片区域都可以展开探索了，虽然这些地点大多与主线无关，但还是有不少通缉怪物以及战车、同伴等待着玩家的。与小镇入口的村民对话得知大钟被盗、触发支线任务“谁がために钟は鸣る”，在完成该支线的过程中拿到“纹章のカギ”才能开启下水道的特殊红色宝箱。这里的地下道潜伏着通缉怪物，而下水道的三扇门从左到右依次通往“ウェットランド（中央）”、“龙の水饮み场”和小镇东南的废墟。



WANTED・泥王ワニゲバ

场所 ベルエポ地下道（固定遇敌）
战斗 白刃战
属性 火炎○、冷气○、气体○
等级 Lv26 **金钱** 800G **经验** 2500
掉落 ワニゲバヘッド、ワニゲバスーツ、ワニゲバファング



大鳄鱼会在地下道的三层间来回游走，告诉NPC嘉伽（ジャガー）BOSS的具体方位后他就会冲过去交手，虽然力有不逮，但能让BOSS停在原地，为我方创造开战的机会。BOSS的双眼会放出光线、然后对单体发动啃咬攻击，只要给与它一定伤害、把头打爆后就能中止此招。此外，背部的毒气攻击会对我方造成持续伤害，尾部发出的火球攻击单体、横扫则为锁定全体。针对BOSS的弱点不妨活用各种道具，除了白刃战必备的“烟幕花火”外，燃烧瓶或冷气瓶都能造成不错的持续伤害。

复制パビリオン

位于“龙の水饮み场”西北的一座形似博物馆的建筑，充斥着化石与标本，不过部分道路被石像挡住。进入后先往左走，来到一个有动物标本的房间，调查最北侧的熊像发现它竟然是活的。战斗获胜后身上带有“ぬめぬめ细胞”或“巨大ぬめぬめ细胞”的情况下给它喂食，就能让熊（クマ）成为同伴。依然是这个房间，根据入口处纸条的提示，将白虎和兔子都向右转，下方的隐藏门就会打开。到达2层从右侧房屋栏杆的缺口处跳下，这里赫然停放着一辆战车“チハ”，不过想要获得需要先击倒通缉怪物。

WANTED・リモコンシュタイン

场所 复制パビリオン（固定遇敌）
战斗 白刃战
属性 火炎 ×、冷气 ×、电气 ×、音波○、气体 ×、激光△
等级 Lv26 **金钱** 800G **经验** 2500
掉落 石像のかけら、シュタイン像、リモコン铁球

此战面对遥控的石巨人，BOSS每回合行动2次，动作缓慢、大开大合，只要能承受住对方的拳脚攻击就说明战斗压力不大了，不过看到对方蓄力的话要稍加留意，BOSS打出会心一击的话伤害还是很可观的。由于大部分属性对其都不太奏效，就换出擅长白刃战的职业与其展开肉搏对攻吧（笔者此战靠熊猫和熊的“野生の一击”就已轻松过关了），如果有酸性武器或道具的话也能对石巨人造成持续伤害。获胜后怨恨满怀的遥控反太郎伺机逃走，以后在到达“ダーマス神殿”和“ダム”时都会再与其交手（战车战），进入“ウンガウンガ”时他还会来下战书，直到“ラセンドーム”将他彻底击败（白刃战）。



ウェットランド沼泽周边

广阔的沼泽区域中有玩家们喜闻乐见的铁甲炮（スローウォーカー）出没，在这里可以好好升级一番，而在野外游走的“火星クラゲ”同样不是通缉怪物。在“エレキデル13”风车小屋前的柱子上拴着一只战狗波奇（ポチ），时常被它的主人用电击虐待，花1万G就能买下小狗、令其成为同伴。从“ベルエポ”的下水道能到达沼泽中央的孤岛，在“エレキデル21”选择帮助白色的小狗，击倒敌人后能从获救的女性家里得到“巨大化の药のびん”——在战斗中使用能令目标巨大化，此时再击倒可以获得10倍经验（每次用完都能再回来拿）。

沼泽东南角有一座小熊造型的建筑“バイオパレス”，完成支线任务“レディをさがせ”后，再到这里找坦克女博士对话就能打造生化战车。先在1楼选择“战车设计”，有猛犸（マンモス）、甲虫（クワガ）、章鱼（タコ）和暴龙（ティラノ）4款车型可选，确定底盘还能自选配色和性格，性格则决定固定武器的情况。设计完成后就要收集作为素材的“铁くず”和“ぬめぬめ细胞”交给门外的机器人，前者推荐在野外用“金属探知机”寻找，后者建议去沼泽中央的孤岛上刷“DNAブロブ”（“巨大ぬめぬめ细胞”1个顶10个）。

WANTED・アブストロ

场所 汚れた沼地（随机遇敌）
战斗 战车战
属性 火炎○、电气 ×、气体○、激光○
等级 Lv30 **金钱** 3000G **经验** 6000
掉落 アブストロブジエ、アブストロマウス、アブストロヘッド

污染的沼泽即“ウェットランド”西南那片坑坑洼洼的地带，此BOSS基本没法以“囮よせ”特技吸引出来，用提升遇敌率的道具“ちんどんスピーカー”或“テキよせスプレー”更容易遭遇。BOSS每回合行动2次，且能自我回复200点左右的HP。除了释放攻击全体的冷气和怪音波外，还会全方位的激光扫射。当场上有空位时，它会喷吐4个能分裂的杂兵“アブストロブロブ”。战前建议给战车涂上“镜面涂层（ミラーコード）”反弹激光。由于BOSS本身弱火非常明显，故并不算很难缠，只不过它和杂兵都会喷吐带麻痹效果的气体，驾驶机车的角色容易中招，应尽量速战速决。



ジャンゴ・ヒルズ

“バイオパレス”西侧沼泽边的危楼，刚一进入就会发生剧烈的震动，调查墙上的裂缝并炮击，可以把左侧的扶梯震下来。先与NPC对话，待他拿出钩绳后再爬上扶梯，会发现门都是反锁的，再下来时男子已经用绳子爬进了窗户。跟着他进入内部，再返回入口处爬进隔壁的窗口，反复两次就能开始探索。从2F的电梯井跳到底层便可见到通缉怪物，而每当玩家爬上5F时，楼房都会倾斜并影响房间中箱子的排列，一些宝箱也需要凭此特性拿取。击倒通缉怪物后大楼会彻底陷入地底、不再摇晃，需要一路爬到顶楼才能离开。

WANTED・ジャンゴリラ

场所 ジャンゴ・ヒルズ（固定遇敌）
战斗 白刃战
属性 火炎○、冷气○、电气○、气体 ×
等级 Lv28　**金钱** 4000G　**经验** 4000
掉落 ゴリメット、ゴリラ铁球、ゴリラペンチ

相比先前的石巨人一役难度有所提高，BOSS每回合行动2次，右手的钳子和左手的铁锤都是单体攻击，主要威胁在于激光全体攻击和导弹乱射。我方白刃战主力的装备应设法提升对激光的耐性，此外迎击实弹的特技、如右京的“制空の刃”、战士的“人间パトリオット”更是此战的关键，有无迎击特技的战斗压力有天壤之别。由于



BOSS的弱点较多，我方的攻击套路就相对灵活了，还可以考虑派上拉罗，用“ゆるめる”降低这个机器人的防御力，机械师的扳手特技也可以造成不错的伤害。

アイ-ダの交易所→カトール御殿

刚进入交易所时险些与少女塞拉（セイラ）撞个满怀，捡起掉落在地上的挂坠交还给她，触发这个剧情后再前往北侧不远的建筑“カト-ル御殿”才会开门。以后与塞拉对话购入“カト-ル”，累积一定额度后她就会到屋里开店，从而触发几个相关的支线任务。西侧如同石碑一样的奇怪建筑目前无法进入，攒足15000G在此购入战车S-E“铁球ゴリアテ”，打通西北洞穴“狭间のぬけ道”内的岩石就可以前往新的区域了。



此外，调查桥上屋子内的尸体会发现“四つ折りの纸切れ”，使用后能得到5个坐标：（2655.130）、（-2776.763）、（1107.2349）、（-807.-1494）、（198.397）。利用支线任务“消えた2号”中得到的“GPSアナライザ-”能确认当前坐标，用“グレ-ト金属探知机”到相应位置探索可以找到“青龙ロケット”、“白虎アクセル”、“灼热凤凰”和“玄武タ-ビン”这4种优质战车装备，以及“钢铁の卵”（使用后才能发现其中的随机装备）。以后再来屋内会有人居住，可以用“护甲残骸（プロテクタくず）”卖钱并换取赏品。

WANTED・グインチャック

场所 アイ-ダの交易所附近（随机遇敌）
战斗 战车战
属性 火炎○、电气△、气体○
等级 Lv32　**金钱** 4000G　**经验** 8000
掉落 グインウイング、イソッガ-の触手、グインストマック



除了野外随机遭遇外，在支线任务“未知への护送”中也能碰到这个BOSS，推荐在任务的强制遇敌时挑战，因为3个NPC能够稍微吸引一下火力。BOSS是典型的高攻低防型怪物，每回合行动2～3次，攻击带有麻痹效果，要准备好解药。各招式中跳跃下压的范围攻击会心率极高，百裂拳对单体的伤害也很大，刺胞触手攻击则锁定全体，此外还会喷出混乱效果的催眠气体，以及用触手束缚并吞掉我方一名同伴（攻击几下就能救出，且不用担心伤及同伴）。除了用火炎属性的S-E猛攻外，针对BOSS气体耐性较弱的特点，玩家可以果断扔几个“烟幕花火”，让BOSS被烟雾持续笼罩能大大降低其命中率，之后的战斗就会轻松不少了。



A.キャリ-の家
B.荒野のキャンプ
C.カラオケのイケニエ
D.ある家族のキャンプ
E.ユゴ-の大穴
F.ザ・リング
G.シテ站
H.ダ-マス神殿
I.埋もれかけた废墟
J.ありふれた废墟
K.博爱重工前站
L.ゲンの家

スト-ンバレ-荒野周边

穿过“狭间の抜け道”来到地图南侧的荒野区域，这附近缺乏作为补给点的城镇，而敌人的实力则有明显提升，尤其“骑甲サイゴン”、“T13グロズヌイ”和“ウルリッヒ”这三个通缉怪物还经常组团杀出来，初到此处时被团灭可谓家常便饭。本区域西南方同样有一个洞穴，穿过该处能够到达地图西南的“イバラヶ原”地带。荒野区域的通缉怪物由于经常结伴而行，用“囮よせ”特技更是会三个一起出现，想找它们落单的机会着实不易，建议等战车装备强化后再回来挑战。



WANTED・骑甲サイゴン

场所 スト－ンバレ－中央、西（随机遇敌）
战斗 战车战
属性 冷气○、音波○、气体●
等级 Lv40　**金钱** 7000G　**经验** 18000
掉落 サイゴンの角、ミサイゴン、125 ミリサイガン



这头犀牛经常在杂兵战中乱入，对玩家形成夹击之势，让人恨得牙痒痒。BOSS每回合2动，激光全体攻击的伤害不高，背部的导弹攻击分为针对全体和锁定单体的乱射两种，此外还有头部主炮二连射。由于它的威胁主要来自于实弹，故配置具有迎击功能的S-E能够一定程度上降低伤害。不过对方也会对我方的炮弹展开迎击，最好用冷气、音波、气体等属性武器对其造成伤害，或是无法迎击的特殊S-E（铁球、钻头等）。它的防御力和体力都不及另外两个BOSS，同时迎战时建议优先打爆。

WANTED・T13グロズヌイ

场所 スト－ンバレ－中央、西（随机遇敌）
战斗 战车战
属性 电气○、气体 ×
等级 Lv40 金钱 5000G 经验 20000
掉落 イワンタ－ビン、スプラッシュ、サ－ティ－ン炮



标准的战车型BOSS，实力超过同期的通缉怪物，不过在同时遭遇多名BOSS时，它有一定几率会主动撤退。虽然T13每回合仅行动1次，但攻击非常暴力——5门主炮齐射、副炮齐射、S-E齐射和突进撞击。BOSS的防御力较高且HP充足，想用机械师的特技“ゆるめる”降低防御力的话很可能一下车就被秒杀，故还是等有了强力的电气属性S-E再来与其展开对攻吧。如果能在战斗中成功破坏对方的部件，也能够顺利封杀其中一种攻势，因为它是不会自我修复的。

WANTED・ウルリッヒ

场所 スト－ンバレ－中央、西（随机遇敌）
战斗 战车战
属性 火炎 ×、冷气 ×、电气○、音波○、气体 ×、激光●
等级 Lv40 金钱 8000G 经验 24000
掉落 ウルリッヒのトサカ、ウルバ－ナ－、ウルリッヒミサイル



BOSS每回合行动2次，初期处在飞行状态，只有俯冲轰炸全体攻击和导弹乱射随机攻击两招，我方需以中、长距离射程的武器或有“对空能力”的特性才能造成有效伤害。当BOSS受到一定伤害后就会坠落到地上，此后它的招式增多，卵爆弹和尾部喷射都是范围攻击、伤害不大，在鸣叫提升攻击力后的近身攻击很容易打出会心一击。不过落地后它也会成为玩家的好靶子，此时就不用在乎武器射程的限制，可以尽情把火力倾泻到BOSS身上了！

ザ・リング

荒野区域北侧有一个孤立的擂台，与机器人对话答“ああ、そうだ”，选择一名角色上台后，通缉怪物就会华丽登场。单挑获胜后在擂台上捡到的“マッスルキ－”用于开启北侧海角小屋的房门。

WANTED・マイティ・マッスル

场所 ザ・リング（固定遇敌）
战斗 白刃战
属性 气体○、激光○
等级 Lv38 金钱 8000G 经验 15000
掉落 マイティブ－ツ、マイティグロ－ブ、マイティス－ツ



BOSS每回合可行动2次，与历代“肌肉型”通缉怪物的打法类似，“烟幕花火”是这个肌肉大叔的克星。由于是任选一人进行单挑，此战的最佳人选无疑是摔跤手X-艾露。以“ドラムストレッチ”强化攻击后发动多段判定的“台风チョップ”，4个回合就足以秒掉BOSS。

カラオケのイケニエ→ユゴ-の大穴

东南角有一个破败的歌厅，里面聚集着大量的丧尸，想要开启各个室内的宝箱需费一番功夫，具体步骤如下：在4号室的宝箱中找到“歌词カ–ド”和“3号室の电源キ–”，在吧台后的宝箱中找到“4号室の电源キ–”，将两个电源钥匙分别插入吧台边的电脑。3号室的挡路丧尸会因音乐停止而走出来，里面可以找到“2号室の电源キ–”，如法炮制关闭2号室的电源拿取里面的宝箱。进入开启了电源的4号室，调查音箱选择“道路”→“见ながら歌う”，跟着歌词卡选择即可用歌声把5号室的丧尸们引出来，从而拿取宝箱。1号室的那把吉他“坏われたギタ–”与支线任务有关。

从卡拉OK遗址往西走有一个巨大的坑洞，在沿着盘山路缓缓向下的过程中要推落3块大岩石、3块小岩石，填满坑洞才能继续前进。此外，一些平台上的宝箱需要利用洞穴的滑落特性才能回收。



WANTED・ショベルギドラ

场所 ユゴ–の大穴（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 电气○、气体 ×
等级 Lv36　**金钱** 3000G　**经验** 12000
掉落 ギドラディ–ゼル、ギドラディ–ゼル、ギドラヘッド



进到谷底的过程相当繁琐，BOSS倒是不难对付。战斗中我方的战狗会先被打跑，随后NPC猎人强尼（ジョニ–）和潘萨（パンサ–）乱入帮忙，不过战斗力基本可以忽略不计。BOSS分为三个头+身体，每回合行动3～4次。头部的招式除了单体啃咬攻击外，降低命中率的烟雾、猛烈毒气、汽油+火炎攻击和机枪扫射都是针对我方全体的，本体的冲撞突进不足为惧。虽然头部的防御力非常高，但实际上玩家只需集中火力攻击战车的身体即可（当然打掉头部能得到额外的经验值）。使用不定目标、随机攻击类武器的话，伤害会被头部分散掉大半，想速战速决应尽量用全体攻击或单体集中火力的连发类武器。“修理キット”也需备好，头部的啃咬攻击破坏部件的几率很高，一定要及时修复。

ダ-マス神殿

矗立在南端山巅的神殿是魔法教会的根据地，与讲坛上的教主达玛斯（ダ–マス）对话花500G购入“ダ–マス入门セット”，打开后使用“まほう入门书”，按步骤将汤匙弄弯得到“まがつたスプ–ン”，再将折了的汤匙给教主看，获得“まほうつかい”的称号后才能触发这里的几个支线任务。此外在神殿右上角有一个只剩双腿的石像，推开后能发现下层的隐藏密室，这里的“神之椅（神のイス）”用于调整角色特技以及让BP点重置。

シテ站→博爱重工前站

车站下层无法乘车行进，下车后在岔路处先往右走（左侧的闸门暂时被封死），在断裂的天桥处推动电车厢连成道路，从另一侧的出口离开后到达地图中央的“南の工业地带”。东侧的仓库无法直接进入，先由西侧的“博爱重工前站”下到地底，拉动左侧的开关，进入车厢并启动电车，就能撞开先前“シテ站”挡路的废墟，再凭借电车把我方的战车运送过来。

ゲンの家→博爱重工南东仓库

驾车往“博爱重工前站”西侧走，在围墙的裂缝处有一场强制二连战。获胜后先往西北走，在小屋“ゲンの家”相关的支线任务“ガレキと老人”中，可以得到重要的道具“グレ-ト金属探知机”（等老人的机器人修复后还可以在此提炼金属）。带着“グレ-ト金属探知机”到“オ-ルドソング”东侧的沙漠中能够发现红狼战车“Rウルフ Ⅲ”（如图）。



由“ゲンの家”向东走，经过一场强制的杂兵战后就要与敌方的“百台队长ワルバラ”交手，对方共有3种形态——乘车（弱电气）、下车（弱气体）、变身（弱火炎、冷气），第三形态变身植物后攻击力大幅上升，不过弱火的特点也暴露无遗，最好提前预留特技和对应属性的S-E弹药，在第三形态尽快将其干掉，否则混乱气体和即死舞蹈容易打乱我方的节奏。继续向东触发大爆炸的剧情，随后转南进入“南东仓库”，在将防御墙和机器人轻松轰爆后获得对空战车“ダックハンタ-”。

WANTED・キュビズマ

场所 废材の丘（随机遇敌）
战斗 战车战
属性 火炎 ×、冷气 ×、电气 ×、音波○、气体 ×、激光 ×
等级 Lv55　**金钱** 18000G　**经验** 40000
掉落 キュビズマのかけら、梦の块、超电磁コア



这个BOSS在“ゲンの家”东侧的垃圾堆上遭遇率极高，且与支线任务“お龙の执念”相关。BOSS每回合行动2～3次，攻击方式包括激光、火炎全体攻击、导弹乱射以及强烈电击，召唤的杂兵基本可以无视。虽然各招式的普遍伤害不高，但在没有抗电气属性攻击的车载道具时，我方装备的损坏率非常高，战车被打跑的话角色则很容易被麻痹。由于BOSS的属性耐性异常强大，HP充足且对实弹有很高的迎击成功率，我方没有音波属性的S-E的话难以造成有效伤害。建议后期再来挑战，提升电气耐性的“ア-スチェイン”也是必要装备。

A.アミダラマ
B.孤儿院
C.ありふれた废墟
D.人间园
E.ナラズモの酒场
F.密林のテント①
G.サバンナのキャンプ
H.溺れたタンカ-
I.密林のテント②
J.カイテン城
K.ブドウ馆
L.オアシスのテント+スパイツリ-
M.ダム

アミダグラマ→サバンナのキャンプ

刚进入“イバラヶ原”区域就能看到依山而建的城镇“アミダグラマ”，这里的改造等级很高，资金充裕的话可以好好利用。下层最左侧有一个待售的房间，可花30000G购入作为自己的家，在完成支线任务“ついてない女”后花3000G即可购入，但是作为拉琪娜（ラッキ–ナ）的房间。在旅馆住宿后进入衣橱，会被传送至以制酒工艺著称“ブドウ馆”。离开城镇时熊猫2号突然从天而降（对话中选择看X–エル有一段特殊动画），触发支线任务。

往西一直走有一个商人营地，营地外西南不远处倒着一条黑色的战狗，替它医治过后跟着它走到“マッドジャングル出入り口付近”。引出“凶暴ウリ坊”，在战斗中经过一定时间后黑犬就会乱入，对野猪形成夹击之势，战斗获胜后再与战狗“ボロ”对话就能令其加入队伍成为同伴。此外，在“サバンナのキャンプ”西南的一座岩石高台上有一辆战车，凭以前开路时用过的S–E“铁球ゴリアテ”可以打碎石台，获得战车“10式叁”。

孤儿院→ナラズモの酒场

孤儿院位于“アミダグラマ”西北不远处，调查封闭的大门正欲离开时发生强盗来袭事件，击倒敌人后在地上能捡到“金のカギ”。选择加入孤儿院的“タンポポ团”才能触发这里的支线任务。

西北处还有一间酒馆，在上层的衣橱中能找到“铁のカギ”。再加上“ベルエポ”的支线任务“キララを救え”中得到的“银のカギ”，带着这3把钥匙进入酒馆东侧的“隐し塔”。入口处选择“上银、下金”开启大门，沿楼梯到最上层拉下扳手，地面的隐藏入口就会开启。到下层调查小熊玩偶，正欲离开时触发强制战斗。



WANTED・クラウドゴン

大片的雨林中潜伏着3只通缉怪物，最深处还有一艘沉船“溺れたタンカ–”，不过路线比较绕。通缉怪物“バオ–バ–ブンガ–”挡住的区域虽然并非必经之路，但其后的区域隐藏着一个“ヤキトリ炮”的相关部件，不要错过。

WANTED・マイティ・マッスル

场所 マッドジャングル西、秘密の狩场（随机遇敌）
战斗 战车战
属性 火炎 ×、冷气○、电气 ×、气体 ×、激光 ×
等级 Lv45　**金钱** 1000G　**经验** 12000
掉落 クラウドゴンの目、云の素、强力云の素

这朵云经常在杂兵战中乱入，且逃跑几率很高。BOSS每回合行动2次，招式威力较为强劲，除了攻击全体的落雷、冰雹外，雷击激光能对单体造成大伤害，豪雨降低我方全体的速度，而龙卷风在攻击全体的同时有一定几率把角色从战车中吹出来（未乘车的直接吹走）。针对其特性，我方首先要强



化战车电气耐性，C装置最好换成带“对空能力”的提升命中率。武器方面则配好火炎、冷气属性的，先以火炎命中BOSS让它处于燃烧状态，虽然火炎属性会令它回复相应的HP，但这也能降低其逃跑几率，冷气属性则是攻击BOSS的最有效手段。此BOSS与支线任务“复仇の向こう侧”相关，掉落物中最好能把“强力云の素”刷到，对今后白刃战大有裨益。

WANTED・バオ-バ-ブンガ-

场所 マッドジャングル西（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 火炎 ×、冷气○、电气●、音波●、气体 ×、激光 ×
等级 Lv42 **金钱** 1000G **经验** 7000
掉落 バオ－バ－シ－ルド、バオ－バ－すりこぎ、バオ－バ－よろい

挡在雨林西侧路口处的通缉怪物，挑战它之前最好先把“クラウドゴン”解决掉，否则后者有很高几率乱入，大幅提升战斗难度。此BOSS作为植物系却丝毫不弱火，每回合行动3次且可以自动回复2000～3000的HP。攻击招式则相对简单，炸弹果实、飞



鸟轰炸以及根部突刺都是攻击全体的，其中攻击有一定几率把角色打下车，如果后续麻痹气体的话容易中招，记得提前备好恢复药。针对BOSS的弱点以及回血多的特性，此战建议用“ラッシュ”特性或职业特技配合电气、音波属性的武器展开强攻，持久战对我方不利。此外战斗中乱入的杂兵会发射毒气弹，虽然威力很小，但会对车内的角色造成持续伤害，顺手用全体攻击清掉即可。

溺れたタンカ-

先在火堆处用“烟幕花火”把大量蜜蜂型敌人熏出来，之后就能进入船舱探索。在船舱中需要一路破坏巢穴、打开通路，建议有针对性地配备火炎属性的武器和“杀虫ガン”。到达最下层后中央有一个巨大的巢穴，周围的蜂群是无法消灭的。调查并击破巢穴让通缉怪物“ハチオパトラ”现身，然后从它冲破的墙壁往右走，不要急着开战，先绕到右上方调查电脑，把舱门开启后就可以驾车进来迎敌，击倒BOSS后周围的蜂群便会散去。



WANTED・ハチオパトラ

场所 溺れたタンカ－下层（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 火炎○、冷气○、电气 ×、气体○、激光 ×
等级 Lv44 **金钱** 8888G **经验** 28888
掉落 ハチオパトラの翅、クイ－ンのかんむり、クイ－ンの首轮

蜂后在战斗中会召唤两种杂兵，分别进行扫射和激光攻击，它自身的招式则有范围型卵爆弹、攻击全体的强力激光和怪音波、以及攻击单体的麻痹光弹。战前给战车换上



“镜面涂层”，人类装备方面则尽量提升对音波的抗性，这样能大大降低敌方的威胁。由于蜂后处在空中且回避率很高，战车应配上“对空”特性。另外在雨林北侧的“カイテン城”有出售一种能反复使用的杀虫道具“DDTスプレー”，在这个沉船中能发挥不错的功效。

カイテン城

这座充满了日式和风气息的城池位于雨林北侧的出口附近，城内醒目位置停靠着一辆战车，与光头三船（ミフネ）对话，他会提出两个条件——花100万购入或是以1000G为赌注和他较量一番（毫无疑问是选后者啦）。对方的实力虽然不差但也架不住我方三辆战车的轮番轰炸，获胜后就能得到这架造型奇特的“犬山车”（全大破状态），这辆战车的特性“天井乘り”可供驾驶员从上方探出头来用人类武器攻击。沿着围墙绕道左上方，帮红发男子把装满垃圾的木箱推到城外，再回来时就能得到“绍介状”，凭此得以进入内城，触发相关的支线任务。帐篷中花1000G购入的“ソ－ヴィニヨンの种子”则与西边“ブドウ馆”的支线任务有关。

ダイ二砂漠周边



地图西侧的沙漠以及沿海区域埋藏着大量好东西，缺钱时用金属探知器来搜刮一番能赚到不少好装备。这里除了有笑容猥琐、来去无踪的通缉怪物“神风行星”出没外，地图上可见的红色沙蛟“レッドスワン”实力颇强，此外沙漠西北有一个孤零零的自动售货机，购买道具并中奖后它就会现出原形——“外道贩卖鬼7”。



WANTED・惑星カミカゼ

场所 ダイ二砂漠中央（随机遇敌）
战斗 战车战
属性 火炎 ×、冷气 ×、电气 ×、音波●、气体 ×、激光 ×
等级 Lv57　**金钱** 3000G　**经验** 30000
掉落 夜の大导火线、神风のわっか、神风ス－ツ



本作的“神风”系BOSS，在杂兵战遭遇“续・火星クラゲ”时它也经常会乱入。高回避率、喜欢逃跑依旧是这个家族的通性，音波的属性弱点没有太大帮助。此战无需分析BOSS的攻击，玩家只需尽量用装备提高会心率，以连发型武器配合“电光石火”、“ウィークショット”、“ねらいうち”等特技争取打出会心一击（“续・火星クラゲ”掉落的连发主炮“火星バ－スト炮改”和高会心S-E“火星特攻队”就很合适）。

スパイツリ－→谜のオブジェクト

位于沙漠中央区域的高塔，先沿着扶梯和绳索往上爬到最高处进入塔内。搭电梯至2F，调查亮点发现“ピンクの纸切れ”，使用后得到密码19910524。再通过电梯下至L层，调查深处的尸体得到“赤いIDカ－ド”。最后到3F的控制室插入ID卡，启动装置后一道光束射向“アイ–ダの交易所”。返回先前那个一直无法进入的奇怪的建筑，在门口输入刚刚得到的密码就可以进去探索了。在内部的众多宝箱群中，有重要的开锁工具“ロックハッカ–”，先前那些拿不到的宝箱都可以回去回收了。

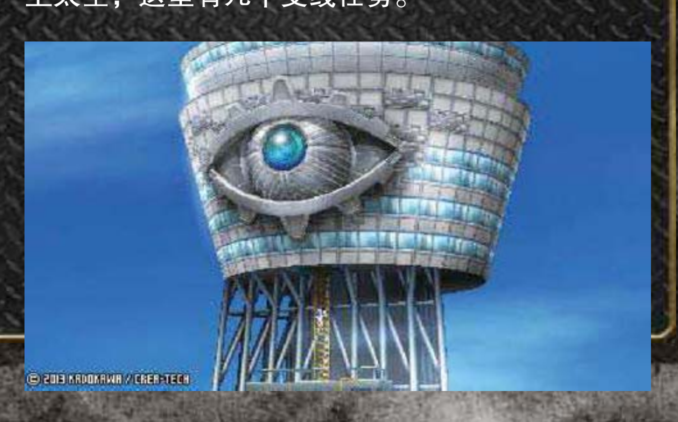
传送事故相关

在使用传送装置时有一定几率发生事故、被传送到目的地以外的场所，本作中共有以下三处。

①**スパイツリ－：**拿到“ロックハッカ–”后才能开门离开，上楼走到户外时隐藏的入口便会出现，此后就能开车进入高塔的底部回收战车装备。

②**博爱PPX：**调查尸体得到“黑い手账”和“青いIDカ–ド”，将ID卡插入电脑得到复活道具“再生カプセル”。

③**轨道エレベ–タ：**先从电梯井跳到1楼拉动电闸恢复电力，通往室外的大门需要有“ロックハッカ–”才能开启。突破2楼的安全门，调查电脑边亮点发现“绿色の纸切れ”，使用后得到密码41848499。开启轨道电梯的系统开关便能一路冲上太空，这里有几个支线任务。



ダム

沙漠最北端有一座大坝，刚到此处时这里失去了电力供应，装甲补给、战车改造、储存记录等功能皆无法进行（不过不影响通行）。需要在猎人办公室接下特别任务“ガレ–ジの用心棒”或“宿屋の用心棒”才能前往有卫兵把守的地下。完成任一任务都能让电力恢复，而这里的战车改造店可以进行双引擎或双C装置的改造。在镇中遇到小孩偷钱的事件后，在战车用品店里调查自动售货机边的铁桶可以找到他。

WANTED・アホジョ-ジ

场所 スト–ンバレ–の海岸、ダイニ砂漠の海岸（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 电气●、气体×
等级 Lv60　**金钱** 24000G　**经验** 50000
掉落 アホエンジン、アホフィニッシャ–、アホキャノン

这艘巨大的航母早在“スト–ンバレ–荒野”的海岸边就可以看到了，不过当时去挑战绝对是自寻死路。此战难点主要在于BOSS处在超远距离，我方非“长射程”的武器无法命中，而且航母上搭载的机枪迎击成功率



非常高，纵使是连发主炮也很难穿透它的火力网，故寻找合适的装备需要花一番功夫。最好能配有带“迎击不能”字样的兵器，方能准确地命中敌人。由于BOSS右舷发射的导弹破坏部件率较高，我方也应配备迎击型S–E，并在战斗中准备好维修道具。其他招式如B52群轰炸等也就没什么威胁了。

A.ダム
B.ラセンド-ム
C.金轮际リゾ-ト
D.ありふれた废墟
E.ウンガウンガ
F.悪党ミュ-ジアム
G.无敌フィットネス
H.四塔门
I.アイアンクラウン
J.结晶洞
K.轨道エレベ-タ
L.名もないガレ-ジ
M.メガ・ファクトリ-
N.ラトウ-ル
O.ルピエ

金轮际リゾ-ト

越过大坝进入雪原地带，地图西北角的“ラセンド-ム”只与遥控反太郎的支线有关，先向东走可以到达富丽堂皇的娱乐胜地——“金轮际リゾ-ト”，这里抽签所的特定奖是“超级波奇坦克”，而黄金大门要在支线任务“メンバ-募集”中才能开启。调查地下车库的尸体上可发现“银のロケット”，使用后得到密码1122。

当莎夏提示基布博士的生命信号就在不远处后，前往东南的废墟触发剧情，随后便要与序幕中袭击小岛的改造人哥摩德展开恶战。战斗初期对方乘坐直升机（弱电气、音波），升上高空时对射程和命中率都有一定要求，有水泥弹（セメント弹）类的武器最好能提前给他打上几发，有效降低回避能力。由于对方的导弹很密集，一定要配备好迎击型S-E减轻伤害，配合“タイル命”特技的装甲片也需备足。破坏对方的武装直升机、把BOSS打落到地上后，针对其弱气体的特性配合“烟幕花火”，战斗就会轻松很多了。



WANTED・机甲神话マルドゥク

场所 金轮际リゾ-ト西侧（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 电气○、气体 ×
等级 Lv77　**金钱** 5000G　**经验** 30000
掉落 机神铁槌炮、ドクタ-K、机神护光轮



正篇中等级最高的通缉怪物，实际上实力却并不与赏金成正比。在“恶党ミュ-ジアム触发剧情后前来，可以看到强尼（ジョニ-）正开着出租战车28号与其交手。庞大的BOSS从上到下分为4个部分，本体以外的电磁蓄力炮和左右两个炮台会分担一些伤害。由于各部件的HP都不算高，不用刻意瞄准打，只需用锁定全体攻击的武器顺带攻击即可，注意顶部的电磁炮在蓄力结束后发动的炮击威力惊人，务必在其开炮前集中火力轰掉。打坏炮台并不代表BOSS的攻势会弱下来，正相反它本体的强力武器在炮台破损后才会逐一展露出来。由于其主炮无法迎击，飞弹数量众多不可能尽数击落，故不用浪费炮孔装迎击型S-E，全力猛攻即可。有赖于战车的强大，此役中NPC强尼的输出也很不错。建议把BOSS掉落的“机神护光轮”刷到，堪称迎击神器。

ウンガウンガ

南边不远处是一座水乡小镇，其中的一些设施需要在西南角坐船才能到达（渡船画面可按SELECT/START键跳过），东侧的豪宅内住着的医生可以帮角色消除伤痕，但价格不菲。镇中央有一个光头NPC挡路的小屋，需要角色的男性气概值在300以上才能进入，人类用品店有专售男女性限定的装备，可以用来调整气概值（数值不满足要求的角色还需从战斗队伍中剔除再对话）。传闻说镇里的高塔藏有宝物，想进入需要拉动4个开关，分别位于战车用品店地下、镇西北高层建筑顶端、酒馆地下（调查音乐盒可发现隐藏入口）、镇中央民家地下（推开书橱可发现隐藏入口），4扇门都需要“ロックハッカ-”，进入塔内后输入密码1122就能开启电子门。

恶党ミュ-ジアム→无敌フィットネス

向着四塔门进发的话主线剧情就会进入终盘，不过“ダイニ荒野”和“火山地带”还有不少地方可去。首先，西南的塔形建筑是赏金猎人的乐园，这里可以查看到全部通缉怪物的资料，租车店的28号战车还有特殊的涂装，地下的美容院则能花钱提升男性气概或女性气质。想进入塔顶的房间，队伍中要有男性气质在-200以下、且身上没有伤痕（キズあと）的女性角色，先与酒馆的女猎人对话，被灌醉后就会在最上层醒来。如果能在不装备任何道具的情况下男性气质小于-200，醒来后还能得到“乙姬VIPカ-ド”。

沿着悬崖继续向南可以到达一间类似健身会所的建筑，看到停车场的那辆战车先别高兴得太早。到3楼遭遇克莱娅（クライヤ）和波妮艾（ボニエ）这对姐妹，一路追到二楼触发战斗，给她们造成一定伤害战斗就会强制结束。继续追赶、中计落入泳池后周围出现不少亮点，一路调查得到金钱，碰最后一个时发现中计，我方以睡眠的不利状态开战，不过姐妹俩第2回合后就会逃走。目送她俩跑到地下室，出门开车驶入下层车库就可以真正开战了。击倒这对姐妹后捡起“牢屋のカギ”，便能将3楼被囚的男子们释放出来。

WANTED・ボニエ&クライヤ

场所 无敌フィットネス（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 气体○
等级 Lv60　**金钱** 12000G×2　**经验** 28000×2
掉落 ラブリ－バズ－カ、ラブリ－スカ－ト；ラブリ－スパナ、ラブリ－ワンピ－ス



此BOSS与支线任务“恋人たち”相关，初期面对的战车依旧弱电气、抗气体。姐妹俩共同驾驶战车，每回合可行动2次，主炮为单体攻击、副炮和S-E为全体攻击，此外还会发动“全门发射”的特技，只要我方有迎击型S-E就不会有太大压力。期间妹妹クライヤ会给战车贴一次装甲片，回复5000点SP。尽快把她俩的战车打爆战斗才算真正开始。下车后就会发现这对姐妹的职业其实是机械师+护士，“スパナ乱舞”对我方战车的伤害极大，更可怕的是“解体”的成功率高得吓人。战斗的关键是先前刷BOSS掉落的“强力云の素”（没有的话就用烟幕花火、发烟筒等代替），以速度最快的角色投掷，保证对方始终处在烟幕笼罩下能有效降低命中率。此外对方的行动非常有规律，扳手乱舞的下一个回合必定发动解体，此时我方全体主动下车就能令其不用这招，改用龙卷风手雷，这样威胁就小得多了。攻击时优先集中火力干掉クライヤ，否则她的护士特技会让姐姐复活。击倒一人后对方就不能再用解体等合体技，凭战车的优势碾压也就毫无压力了。

10式参は
SPが 2000枚 ふえた!
©2013 KADOKAWA/ENTER-TECH

アイアンクラウン→结晶洞

火山地带的小镇“アイアンクラウン”正遭到通缉怪物的袭击，需完成支线任务“消えた町”，与“タマゴン”交手后救出镇民们，才能让各项功能设施恢复（租车店能否使用则与是否救出“无敌フィットネス”的人质有关）。这里的改造店可以让战车追加第6个炮孔，但会失去双引擎/双C装置，正中央的电梯需完成支线任务“メロスの遺言”方能修复。此外火山区域的地图上还徘徊着一个奥特妹子（ウルトラガール），不但会发光波、还会变身。

首次打跑“タマゴン”后，猎人办公室的情报会更新表明它逃入了西南的结晶洞，在这里用金属探知机能直接找到“レアメタル”。到B2F击倒大量复制人，BOSS逃跑后追着它继续深入。与3名NPC对话后来到B3F，这里出现了女猎人的复制人，回答“エリカBがホンモノだ”将BOSS打回原形，追着它到左侧的结晶柱上便要进行白刃战。待结晶断裂、BOSS掉落后驱车进入最下层展开第三次战斗。获胜后这个变形虫落入岩浆，终于彻底死亡。（《终结者2》的既视感？）

WANTED・タマゴン

场所 火山地带北/结晶洞（固定遇敌）
战斗 战车战/白刃战
属性 火炎 ×、冷气 ×、电气 ×、音波 ×、气体○、激光 ×
等级 Lv62　**金钱** 48000G　**经验** 48000
掉落 タマゴンのかけら、タマゴン＝アイ、タマゴンコア



首战在小镇西南的不远处展开，タマゴン每回合行动4次，自身招式包括带混乱效果的激光全体攻击、触手连打和束缚我方一名角色，务必给战车换上镜面涂层。此BOSS的最大特点是会对我方角色/战车进行扫描，然后变化成该形态，身上的武器与其完全一致。故开战后建议玩家根据自己队伍的配置，反复尝试攻击顺序和触发变身的情况，设法让队中最弱的角色被BOSS复制过去，这样后续的战斗就会非常轻松了（笔者成功让BOSS变成了汪星人）。只要BOSS的攻击不强，HP再怎么多也只是活靶子。把它打回原形后此阶段战斗结束。

第二次交手在结晶洞B3F展开，且为肉搏战，BOSS的激光带有魅惑效果，一旦全员被魅惑也是会Game Over的，故防具方面应提升激光抗性。由于BOSS不仅会变身，还会分裂，故战斗的要点依旧是有意地控制它的复制对象。开战后扔烟幕花火并展开防御，静待战狗攻击诱发BOSS变身、分裂、再变身，直到所有分裂体都变形完成后再全力猛攻。能攻击全体的“スーパー杀虫ガン”是战斗的首选武器，摔跤手强化后的全体攻击也能够一下秒掉全部敌人。第三次交手时为战车战，要点与首战相同，就不再重复了。

WANTED・母舰サウルス

场所 火山地带北（随机遇敌）
战斗 战车战
属性 气体●
等级 Lv73　**金钱** 6000G　**经验** 36000
掉落 钢铁の卵、母トロン、母舰炮



支线任务“メロスの遺言”时会强制遭遇这个BOSS，平时也很容易用特技把它引出来。四个字就足以概括这个BOSS的特色——皮糙肉厚，作为游戏终盘的“血牛”级敌人，HP总量高得吓人，每回合可行动3次。BOSS的攻击皆无法迎击，故可把所有炮孔都留来装主攻型武器，弹仓容量也需酌情扩大。战斗中以“烟幕花火”来提高回避率，否则带再多的装甲片也不够耗。攻击的兵器和辅助C装置都选择提高会心率的，配合“ねらいうち”、“ウィークショット”等职业特技，力求让每一发炮弹的威力都最大化，打出超会心一击。否则很可能耗到弹仓全空，这个BOSS仍旧屹立不倒。



四塔门

接下来回归主线，由“ウンガウンガ”向南来到重兵把守的四塔门，守卫队长逃跑后追入东北塔，在8F沿高架桥进入东南塔，由室外断桥处跳下。鸟巢处与队长交手3回合他就会逃跑，追入西南塔时要面对19名机械兵，场面蔚为壮观，只要顶住这一波人海战术，与队长的战斗就能轻松取胜了。捡起“西ブリッジ制御キ–”，再到西北塔3F的宝箱中获得“东ブリッジ制御キ–”，将两把控制卡插入电脑、放下吊桥后，战车便能通过了（回到鸟巢处还有一场强制战，记得提前回复）。驱车驶向对岸时还要迎战“百台队长サソリスタン”，对方的攻击威力不强，只是迎击率非常高，我方最好多以电气属性的兵器发动攻势。过桥后还要与挡路的通缉怪物“グスタフ兄弟”展开较量。



WANTED・グスタフ兄弟

场所 高速道路（固定遇敌）
战斗 战车战
属性 电气●、气体 ×
等级 Lv70 **金钱** 24000G **经验** 48000
掉落 ガトリングスタフ、グスタフス－パ－、リトルグスタフ



平时在四塔门西侧的随机战中也会遭遇这两门巨炮，但它俩处于超远距离展开炮击，我方惟有长射程的武器才能命中，不建议此时开战，剧情时的战斗就是正常距离了。此战不禁让人想起初代的巨型炮一役，但由于BOSS在回合结束时都会自我修复，破坏部件的战术并不容易奏效。两门重炮的火力主要来自于导弹乱射，只要我方三辆战车各自配有迎击型S–E就能大幅降低伤害。防守稳固后要做的就是设法在迎击弹药耗尽前猛攻轰掉一门巨炮，剩下一门时再让机械师伺机下车，用“ゆるめる”特技降低对方的防御力便能尽快结束战斗。

北の工业地带

向东南行进，沿途“なもないガレ–ジ”的老人能进行底盘的终极改造。在进入高速路区域前还要再跟“サソリスタン”打一仗，他的尾部攻击破坏部件几率较高，不过失去战车的他已经不能对我方造成多大威胁。靠近工厂区域时会被三辆驱逐炮来击，击退杂兵后进入工厂。先扳动上层的开关、启动传送带，再沿传送带到中央区域扳动开关，最后到室外沿着高耸的烟囱跳入内部，扳动左右两侧的开关，战车就能穿过工厂继续前进了。北侧区域有一些巡逻的驱逐炮，靠近仓库地带时与拉罗支线任务相关的眼镜女伊拉伊扎（イライザ）会杀出来，解决掉后就能搜刮仓库中的大量宝箱了。

メガ・ファクトリ–

在工厂中前进遇到闸门挡路时，爬上扶梯扳动开关即可，生产线上运下来的战车很弱。到达最深处便需迎战“百台队长タランティ–ナ”，对方的火力非常强大，且会使用“全门发射”，在战车对轰中很考验我方的迎击成功率。当把BOSS打下车后，对方的电气攻击有很高的部件破坏率，除了针对其气体弱点用“烟幕花火”战术外，“消火器”也要备足。获胜后打开右侧的电源便可进入电梯，前往B3F。地下通路还有3道防护墙和杂兵挡路，在扫描大门前利用“ゴモドの舌”进行生命体认证，主角一行终于得以进入“ラトゥ–ル”。



ラトゥ-ル

西塔的大量优质宝箱能让玩家们满载而归，在2F与巴特（バト－）博士对话得知使用电梯所需ID卡的情报。穿过4F的过道，不进入中央电梯，先到右下角喷水池边使用“金属探知机”找到“デレゲイツカ-ドB”，再到右上角使用ID卡。从这里进入东塔居住区，一路向下到达仓库1F，击倒守卫后获得“牢獄のカギ”（拉开这里的闸门就可以去“ルピエ”休整补给了）。从仓库往下进入B1F牢狱，找（リ－）李博士对话得到“Dr.リ－のメモ”，上面记载着密码22360679。从居住区2F的扶手电梯向下，这里前台的机器人可供存档，而在下方两个房间输入刚才得到的密码，击倒防御机器人后就能得到“デレゲイツカ-ドL”——有了这张卡才能从中央电梯前往6F。

从6F沿楼梯向上，分别在7F击倒“エセル”取得“デレゲイツカ-ドE”，于8F击倒“サメクマ”得到“グレイのカギ”和“デレゲイツカ-ドG”，此时可返回地下牢狱救出李博士。到9F左下的房间，在桌上拿到“デレゲイツカ-ドM”。在10F花园的桥上与科瓦鲁斯基（コワルスキ）对话，揍他一拳再上前调查拿到“デレゲイツカ-ドK”。接下来的任务就是一路冲上13F与灯火之间的贝鲁曼一较高下了！

BOSS的弱点是气体，“烟幕战术”自不必说，如果宇宙玩偶升到7级，不妨切换成减轻火炎伤害的功能，并准备好灭火道具。BOSS在受到一定伤害后就会扔掉加特林机关枪，随后以体术攻击为主，打出会心一击的几率很高。在烟幕降低命中率的基础上，还可以开“携带バリア”的效果以防角色被秒，至于白刃战的伤害输出，还是以摔跤手的“台风チョップ”最为有效。

コンクリ岛→ダイニ砂漠

从“バビロン站ビル”原路返回最初的“コンクリ岛”，把最左侧书架上的书拿给基布博士。剧情过后全员到齐，到月光组织的基地找鬼婆婆，随后就可以整装前往“スパイツリ－”南侧沙漠的凹陷处，展开最终决战！

最终战分为三个阶段，除了地下要塞クロモグラ外，贝鲁曼也有两个形态，故战前需做好充分的准备。地下要塞的招式多是锁定全体，最具威胁的是地底鱼雷和电气攻击，极容易造成战车部件的损毁，战斗初期显得尤为棘手。感觉实在吃力的玩家，不妨尝试以下战术：利用“改造ゲ-ジツ”的超改造全力强化一辆战车，然后三人同乘一车。第一阶段我方的三人组一人强攻、一人维修、另外一人伺机而动，这样不至于被压制得不断修理无暇反击，而且在迎击S-E的协助下，敌方造成的伤害基本都在可承受范围内。由于BOSS连非实弹系的攻击都能迎击掉，故武器应尽量配备带“迎击不能”特性的，还可以组合一个无限弹型的“烤串大炮”以防万一。只要轰掉地下要塞，后面贝鲁曼的两个形态要好打不少。虽然他没有明显的弱点属性，且有可能彻底挡下任何攻击，但几率比地下要塞的迎击低得多。我方完全可以沿用先前的烟幕战术，摔跤手也能直接下车对拼，不过当BOSS提升攻击力的下回合最好上车暂避，免得被秒杀。经历漫长的大决战后，贝鲁曼的阴谋终告破产，玩家也在《明日のうた》和《EDGE OF HEAVEN》的优美歌声中迎来了结局。



通关以后

按照惯例，通关后系统会进行存档，玩家可以选择在本周目继续冒险（つづきをあそぶ），完成猎人办公室新增的特别任务，挑战3个追加的通缉怪物。或是重新游戏（さいしょからはじめる）。二周目会解禁更高的难度，玩家可以自行选择是否继承以下要素：1.所持金钱；2.角色成长和装备；3.战车改造和装备；4.人类道具装备；5.寄存所的战车道具装备；6.BS地图资料；7.家具资料；8.客串角色的成长；9.猎杀挑战；10.宇宙玩偶成长；11.烤串大炮资料。此外，已购入的DLC要素也必定会继承。

全任务资料、追加通缉怪物、猎杀挑战等相关内容将在下辑《掌机王SP》为各位奉上！

附：DLC购买方法

本作设置了大量的DLC内容，包括历代人物（スゴ腕）、角色服装（スゴ衣服）、道具装备（スゴモノ）、战车（スゴカ－）和通缉怪物（スゴネタ）5大类。需要在游戏内购买，且购买场所都有所不同，下面逐一介绍。

人物：在“ソ－セ－ジ・イン”与吧台内的奴卡（ヌツカ）对话，选择“スゴ腕をさがす”→“接续する”，存档后即可联网购买。DLC角色都有独立建模和各自的声优，且3代主角ドラムカン还拥有独特的“变身”特技。

服装：在“サンデリゼ”的服装店与售货员对话，选择“接续する”并存档后即可购买。仅游戏中的5位女性角色享有换装的待遇，购入服装后在角色强度界面按Y键切换，人物的3D建模也会发生相应的改变，但过场动画和部分剧情事件时不会换装。

道具：在“ハダアレ砂漠”东北的“サマンサのキャンプ”与右上角的女性对话，选择“在库を追加”并存档即可看到大炮、机铳等道具类型，之后再挑选购买，下载后选择“なにか买う”即可购入。值得一提的是，官方也提供了少量免费道具，感兴趣的玩家不妨联网看看。

战车：在“オ－ルドソング”的战车市场对话选择“スゴカ－”→“接续する”，存档后就能联网购买。注意，游戏中可拥有的战车数量上限为12，已购入的首辆战车归在4号位，还想再买车就必须卖出已有的战车。

通缉怪物：在任意城镇的猎人办公室（ハンタ－オフィス）对话，选择“スゴネタを闻く”→“接续する”，存档后就可以联网购买。注意，一旦击倒DLC通缉怪物，该周目内它都不会再出现，故想刷掉落品的话得多用S/L大法。





烤串大炮资料

在支线任务“ヤキトリパ–ツを探せ”中，“ヤキトリ天文台”的博士会交给玩家一个“ツクネヘッド”，使用后能开启特殊的雷达功能，利用箭头指示寻找部件，当雷达提示“PUSH A”时按A键调查即可。把找到的部件带回给博士，累积3个以上就可以开始组装“烤串大炮（ヤキトリ炮）”。全部8个部件的位置如下：①ヤキトリ天文台西北——“烧き鸟型パ–ツ”；②サマンサのキャンプ东北——“ネギ型パ–ツ”；③バビロン站ビル东南——“玉子型パ–ツ”；④バイオパレス西南——“つくね型パ–ツ”；⑤ダ–マス神殿东北——“しいたけ型パ–ツ”；⑥密林テント东南（通缉怪物バオ–バ–ブンガ–东北）——“トマト型パ–ツ”；⑦アイ–ダの交易所的谜之建筑内部——“こんにゃく型パ–ツ”；⑧结晶洞B3F——“ピ–マン型パ–ツ”。根据部件排列的不同，所组装出的烤串大炮也效果各异，下面给出全部组合方式的资料，玩家可根据自己的战车需要挑选合适的大炮。

注：以下表格中的部件名称以首字简写。



部件1	部件2	部件3	攻击	守备	范围	重量	属性	弹仓
烧	ネ	玉	570	120	圆范围大	7.00t	通常	16
烧	ネ	つ	660	30	圆范围大	10.80t	通常	16
烧	ネ	し	600	120	敌全体	5.80t	通常	32
烧	ネ	ト	650	120	敌1体	6.00t	通常	32
烧	ネ	こ	680	120	敌1体	5.80t	通常	64

部件1	部件2	部件3	攻击	守备	范围	重量	属性	弹仓
烧	ネ	ピ	780	120	敌1体	6.80t	通常	32
烧	玉	ネ	360	120	敌1体	6.00t	通常	64
烧	玉	つ	500	120	2连射	6.60t	通常	32
烧	玉	し	388	120	敌全体	3.20t	通常	∞
烧	玉	ト	620	120	敌1体	6.40t	通常	48
烧	玉	こ	943	120	圆范围特大	13.20t	通常	6
烧	玉	ピ	864	120	敌1体	9.20t	通常	64
烧	つ	ネ	500	100	2连射	3.80t	通常	24
烧	つ	玉	480	120	2连射	6.60t	通常	48
烧	つ	し	540	120	2连射	6.40t	通常	24
烧	つ	ト	650	120	2连射	6.60t	通常	24
烧	つ	こ	600	120	2连射	12.40t	通常	∞
烧	つ	ピ	750	120	2连射	9.90t	通常	32
烧	し	ネ	580	120	敌全体	5.80t	通常	32
烧	し	玉	648	120	敌全体	10.00t	通常	48
烧	し	つ	560	120	敌全体	6.40t	通常	32
烧	し	ト	780	120	敌全体	9.20t	通常	32
烧	し	こ	620	120	敌全体	12.00t	通常	∞
烧	し	ピ	700	120	敌全体	7.00t	通常	48
烧	ト	ネ	666	120	敌1体	6.00t	通常	24
烧	ト	玉	625	120	敌1体	6.40t	通常	32
烧	ト	つ	704	120	2连射	7.70t	通常	24
烧	ト	し	721	120	敌全体	8.20t	通常	∞
烧	ト	こ	408	120	敌1体	3.20t	通常	∞
烧	ト	ピ	750	120	敌1体	5.20t	通常	32
烧	こ	ネ	685	120	敌1体	11.80t	通常	∞
烧	こ	玉	786	120	敌1体	8.20t	通常	48
烧	こ	つ	705	120	2连射	8.40t	通常	32
烧	こ	し	625	120	敌全体	12.00t	通常	∞
烧	こ	ト	685	120	敌1体	6.20t	通常	64
烧	こ	ピ	740	120	敌1体	7.80t	通常	∞
烧	ピ	ネ	1000	120	敌1体	10.00t	通常	48
烧	ピ	玉	836	120	敌1体	8.20t	通常	64
烧	ピ	つ	720	120	2连射	9.40t	通常	48
烧	ピ	し	777	120	敌全体	12.00t	通常	∞
烧	ピ	ト	750	120	敌1体	7.20t	通常	48
烧	ピ	こ	395	120	4连射	4.80t	通常	∞
ネ	烧	玉	355	120	敌1体	6.00t	火炎	56
ネ	烧	つ	490	120	2连射	6.20t	火炎	40
ネ	烧	し	580	120	敌全体	5.80t	火炎	40
ネ	烧	ト	630	120	扇范围小	6.00t	火炎	40
ネ	烧	こ	650	120	扇范围大	11.80t	火炎	∞
ネ	烧	ピ	700	120	扇范围大	12.80t	火炎	48
ネ	玉	烧	350	120	敌1体	6.00t	火炎	64
ネ	玉	つ	500	40	2连射	6.40t	火炎	32
ネ	玉	し	570	40	敌全体	6.00t	火炎	32
ネ	玉	ト	610	40	扇范围小	6.20t	火炎	48
ネ	玉	こ	768	40	扇范围大	8.00t	火炎	24
ネ	玉	ピ	994	40	扇范围大	14.00t	火炎	16
ネ	つ	烧	441	120	3连射	7.70t	火炎	24
ネ	つ	玉	480	40	2连射	6.40t	火炎	48
ネ	つ	し	540	40	2连射	6.20t	火炎	24
ネ	つ	ト	650	40	2连射	6.40t	火炎	24
ネ	つ	こ	600	40	2连射	12.20t	火炎	∞
ネ	つ	ピ	750	40	2连射	5.20t	火炎	32
ネ	し	烧	560	120	敌全体	5.80t	火炎	32
ネ	し	玉	540	40	敌全体	6.00t	火炎	48
ネ	し	つ	560	40	敌全体	6.20t	火炎	32
ネ	し	ト	650	40	敌全体	6.00t	火炎	32
ネ	し	こ	620	40	敌全体	11.80t	火炎	∞
ネ	し	ピ	700	40	敌全体	6.80t	火炎	48
ネ	ト	烧	888	88	敌1体	8.88t	火炎	8
ネ	ト	玉	844	40	敌全体	7.20t	火炎	32
ネ	ト	つ	670	40	2连射	6.40t	火炎	24

部件1	部件2	部件3	攻击	守备	范围	重量	属性	弹仓
ネ	ト	し	655	40	敌全体	6.00t	火炎	24
ネ	ト	こ	408	40	扇范围大	4.00t	火炎	∞
ネ	ト	ピ	750	40	扇范围大	7.00t	火炎	32
ネ	こ	烧	675	120	扇范围大	11.80t	火炎	∞
ネ	こ	玉	983	40	敌1体	12.00t	火炎	4
ネ	こ	つ	705	40	2连射	8.20t	火炎	32
ネ	こ	し	938	40	敌全体	11.80t	火炎	16
ネ	こ	ト	685	40	扇范围小	9.50t	火炎	∞
ネ	こ	ピ	444	40	扇范围大	4.60t	火炎	∞
ネ	ピ	烧	750	120	敌1体	6.80t	火炎	48
ネ	ピ	玉	760	40	圆范围小	5.00t	火炎	78
ネ	ピ	つ	720	40	2连射	7.20t	火炎	48
ネ	ピ	し	888	40	敌全体	8.88t	火炎	48
ネ	ピ	ト	825	40	敌全体	7.00t	火炎	48
ネ	ピ	こ	745	40	扇范围大	7.60t	火炎	∞
玉	烧	ネ	370	120	贯通小	6.00t	激光	56
玉	烧	つ	539	30	2连射	8.80t	通常	40
玉	烧	し	696	120	敌全体	7.70t	通常	40
玉	烧	ト	630	120	贯通小	9.40t	激光	40
玉	烧	こ	650	120	贯通小	12.20t	激光	∞
玉	烧	ピ	700	120	贯通大	7.20t	激光	48
玉	ネ	烧	234	120	贯通小	3.00t	激光	∞
玉	ネ	つ	550	80	2连射	12.40t	激光	48
玉	ネ	し	600	80	敌全体	6.00t	激光	48
玉	ネ	ト	650	80	贯通大	6.20t	激光	72
玉	ネ	こ	408	80	贯通小	4.80t	激光	∞
玉	ネ	ピ	858	80	贯通大	9.00t	激光	64
玉	つ	烧	441	120	3连射	7.80t	激光	24
玉	つ	ネ	480	40	2连射	6.40t	激光	48
玉	つ	し	540	40	2连射	7.60t	激光	24
玉	つ	ト	715	40	2连射	7.80t	激光	24
玉	つ	こ	600	40	2连射	12.60t	激光	∞
玉	つ	ピ	750	40	2连射	9.60t	激光	32
玉	し	烧	560	120	敌全体	6.20t	激光	32
玉	し	ネ	540	40	敌全体	6.00t	激光	48
玉	し	つ	700	40	敌全体	9.10t	激光	32
玉	し	ト	650	40	敌全体	6.40t	激光	32
玉	し	こ	930	40	敌全体	14.20t	激光	8
玉	し	ピ	700	40	敌全体	7.70t	激光	48
玉	ト	烧	625	120	贯通大	6.40t	激光	24
玉	ト	ネ	899	30	贯通大	12.60t	激光	8
玉	ト	つ	670	40	2连射	6.80t	激光	24
玉	ト	し	786	40	敌全体	6.40t	激光	24
玉	ト	こ	816	40	贯通大	22.40t	激光	∞
玉	ト	ピ	1050	40	贯通大	15.40t	激光	16
玉	こ	烧	675	120	贯通小	12.20t	激光	∞
玉	こ	ネ	655	80	贯通小	12.00t	激光	∞
玉	こ	つ	705	40	2连射	9.80t	激光	32
玉	こ	し	750	40	敌全体	12.20t	激光	∞
玉	こ	ト	822	40	贯通小	9.40t	激光	64
玉	こ	ピ	429	40	贯通小	3.00t	激光	∞
玉	ピ	烧	750	120	贯通大	5.20t	激光	48
玉	ピ	ネ	760	40	贯通大	7.00t	激光	64
玉	ピ	つ	720	40	2连射	8.60t	激光	48
玉	ピ	し	777	40	敌全体	11.20t	激光	∞
玉	ピ	ト	788	40	贯通大	7.40t	激光	48
玉	ピ	こ	894	40	贯通大	12.00t	激光	∞
つ	烧	ネ	353	120	敌1体	2.20t	通常	∞
つ	烧	玉	490	120	敌1体	6.60t	通常	∞
つ	烧	し	638	120	敌1体	11.00t	通常	∞
つ	烧	ト	630	120	2连射	8.60t	通常	∞
つ	烧	こ	650	120	敌1体	10.40t	通常	∞
つ	烧	ピ	700	120	敌1体	10.40t	通常	∞
つ	ネ	烧	490	120	敌1体	6.20t	通常	∞

部件1	部件2	部件3	攻击	守备	范围	重量	属性	弹仓
つ	ネ	玉	550	80	敌1体	9.80t	通常	∞
つ	ネ	し	600	80	敌全体	6.20t	气体	48
つ	ネ	ト	650	80	敌1体	6.40t	通常	∞
つ	ネ	こ	748	80	敌1体	13.20t	通常	∞
つ	ネ	ピ	3900	150	敌1体	28.20t	通常	1
つ	玉	烧	540	120	敌1体	9.60t	通常	∞
つ	玉	ネ	600	80	敌1体	15.00t	通常	∞
つ	玉	し	708	40	敌全体	7.00t	气体	32
つ	玉	ト	816	140	敌1体	18.80t	通常	∞
つ	玉	こ	680	40	2连射	15.60t	通常	∞
つ	玉	ピ	770	40	敌1体	12.60t	通常	∞
つ	し	烧	560	120	敌全体	6.40t	气体	32
つ	し	ネ	378	40	敌全体	3.20t	气体	∞
つ	し	玉	560	40	敌全体	6.60t	气体	64
つ	し	ト	390	40	敌全体	3.60t	气体	∞
つ	し	こ	930	40	敌全体	8.40t	气体	8
つ	し	ピ	700	40	敌全体	12.40t	气体	48
つ	ト	烧	625	120	敌1体	6.60t	通常	∞
つ	ト	ネ	666	80	敌1体	6.40t	通常	∞
つ	ト	玉	670	40	敌1体	6.80t	通常	∞
つ	ト	し	655	40	敌全体	6.60t	气体	24
つ	ト	こ	680	40	敌1体	12.60t	通常	∞
つ	ト	ピ	1125	140	敌1体	32.60t	通常	∞
つ	こ	烧	675	120	敌1体	12.40t	通常	∞
つ	こ	ネ	426	80	敌1体	4.20t	通常	∞
つ	こ	玉	748	40	贯通小	10.60t	通常	∞
つ	こ	し	625	40	敌全体	8.40t	气体	∞
つ	こ	ト	822	120	敌1体	24.60t	通常	∞
つ	こ	ピ	814	40	敌1体	13.20t	通常	∞
つ	ピ	烧	900	120	敌1体	16.40t	通常	∞
つ	ピ	ネ	760	40	敌1体	12.20t	火炎	∞
つ	ピ	玉	780	40	敌1体	7.60t	通常	∞
つ	ピ	し	740	40	敌全体	8.40t	通常	∞
つ	ピ	ト	750	40	敌1体	12.60t	通常	∞
つ	ピ	こ	745	40	敌1体	13.20t	电气	∞
し	烧	ネ	470	120	敌全体	5.80t	音波	72
し	烧	玉	540	120	敌全体	6.20t	音波	64
し	烧	つ	696	120	敌全体	6.40t	音波	40
し	烧	ト	630	120	敌全体	6.20t	音波	40
し	烧	こ	910	120	敌全体	13.00t	音波	8
し	烧	ピ	700	120	敌全体	5.00t	音波	48
し	ネ	烧	540	120	敌全体	5.80t	音波	48
し	ネ	玉	360	80	敌全体	3.00t	音波	∞
し	ネ	つ	683	80	敌全体	8.20t	音波	24
し	ネ	ト	845	80	敌全体	20.00t	音波	∞
し	ネ	こ	680	80	敌全体	11.80t	音波	∞
し	ネ	ピ	936	80	敌全体	8.80t	音波	16
し	玉	烧	560	120	敌全体	6.20t	音波	68
し	玉	ネ	590	80	敌全体	6.00t	音波	64
し	玉	つ	590	40	敌全体	1.60t	音波	16
し	玉	ト	680	40	敌全体	6.40t	音波	48
し	玉	こ	714	40	敌全体	12.20t	音波	∞
し	玉	ピ	770	40	敌全体	7.20t	音波	64
し	つ	烧	490	120	2连射	6.40t	音波	48
し	つ	ネ	480	40	2连射	4.70t	音波	48
し	つ	玉	550	80	2连射	6.60t	音波	24
し	つ	ト	780	40	2连射	8.60t	音波	24
し	つ	こ	600	40	2连射	12.40t	音波	48
し	つ	ピ	750	40	2连射	7.40t	音波	32
し	ト	烧	387	120	敌全体	2.20t	音波	∞
し	ト	ネ	666	80	敌全体	6.00t	音波	32
し	ト	玉	670	40	敌全体	6.40t	音波	64
し	ト	つ	655	40	敌全体	6.60t	音波	24
し	ト	こ	748	40	敌全体	14.20t	音波	∞

部件1	部件2	部件3	攻击	守备	范围	重量	属性	弹仓
し	ト	ピ	975	40	敌全体	15.20t	音波	32
し	こ	烧	675	120	敌全体	12.00t	音波	∞
し	こ	ネ	655	80	敌全体	9.80t	音波	∞
し	こ	玉	782	40	敌全体	10.20t	音波	64
し	こ	つ	406	40	敌全体	4.40t	音波	∞
し	こ	ト	685	40	敌全体	12.20t	音波	∞
し	こ	ピ	444	40	敌全体	5.80t	音波	∞
し	ピ	烧	750	120	敌全体	7.00t	音波	48
し	ピ	ネ	760	40	敌全体	6.80t	音波	88
し	ピ	玉	780	40	敌全体	7.20t	音波	48
し	ピ	つ	814	40	敌全体	7.40t	音波	48
し	ピ	ト	713	40	敌全体	3.20t	音波	48
し	ピ	こ	745	40	敌全体	7.80t	音波	∞
ト	烧	ネ	470	120	扇范围大	4.50t	冷气	56
ト	烧	玉	615	120	扇范围大	6.40t	冷气	64
ト	烧	つ	630	120	2连射	6.60t	冷气	40
ト	烧	し	580	120	敌全体	6.20t	冷气	40
ト	烧	こ	640	120	扇范围大	11.20t	冷气	∞
ト	烧	ピ	700	120	扇范围大	5.20t	冷气	48
ト	ネ	烧	565	120	扇范围大	4.00t	冷气	48
ト	ネ	玉	375	80	扇范围大	2.20t	冷气	∞
ト	ネ	つ	675	80	2连射	6.40t	冷气	48
ト	ネ	し	675	80	敌全体	6.00t	冷气	48
ト	ネ	こ	680	80	扇范围大	8.00t	冷气	64
ト	ネ	ピ	1170	80	扇范围大	23.00t	冷气	64
ト	玉	烧	682	120	敌全体	5.80t	冷气	∞
ト	玉	ネ	640	80	扇范围大	6.20t	冷气	64
ト	玉	つ	704	40	2连射	5.80t	冷气	32
ト	玉	し	609	40	敌全体	8.40t	冷气	32
ト	玉	こ	680	40	扇范围大	12.40t	冷气	∞
ト	玉	ピ	770	40	扇范围大	7.40t	冷气	64
ト	つ	烧	490	120	2连射	4.80t	冷气	24
ト	つ	ネ	480	40	2连射	3.40t	冷气	64
ト	つ	玉	650	80	2连射	6.80t	冷气	48
ト	つ	し	832	40	圆范围大	12.60t	冷气	24
ト	つ	こ	720	40	2连射	8.60t	冷气	32
ト	つ	ピ	900	40	2连射	15.60t	冷气	32
ト	し	烧	551	120	敌全体	4.20t	冷气	32
ト	し	ネ	650	40	敌全体	6.00t	冷气	48
ト	し	玉	580	40	敌全体	7.40t	冷气	64
ト	し	つ	840	40	敌全体	9.60t	冷气	32
ト	し	こ	670	40	敌全体	12.20t	冷气	∞
ト	し	ピ	780	40	敌全体	12.20t	冷气	∞
ト	こ	烧	878	120	敌全体	19.20t	冷气	∞
ト	こ	ネ	917	80	扇范围大	16.00t	冷气	8
ト	こ	玉	680	40	扇范围大	9.40t	冷气	72
ト	こ	つ	625	40	2连射	12.60t	冷气	∞
ト	こ	し	406	40	敌全体	4.20t	冷气	∞
ト	こ	ピ	740	40	扇范围大	10.00t	冷气	∞
ト	ピ	烧	750	120	扇范围大	7.20t	冷气	48
ト	ピ	ネ	760	40	扇范围大	7.80t	冷气	64
ト	ピ	玉	936	40	扇范围大	9.40t	冷气	24
ト	ピ	つ	740	40	2连射	9.60t	冷气	48
ト	ピ	し	740	40	敌全体	8.20t	冷气	48
ト	ピ	こ	447	40	扇范围大	4.00t	冷气	∞
こ	烧	ネ	470	120	敌1体	7.80t	通常	∞
こ	烧	玉	768	120	敌1体	14.20t	通常	∞
こ	烧	つ	680	120	2连射	16.40t	通常	∞
こ	烧	し	680	120	敌全体	12.00t	电气	∞
こ	烧	ト	680	120	敌1体	12.20t	通常	∞
こ	烧	ピ	700	120	敌1体	10.80t	通常	∞
こ	ネ	烧	590	120	敌1体	11.80t	通常	∞
こ	ネ	玉	780	80	敌1体	13.00t	火炎	∞
こ	ネ	つ	700	80	2连射	12.20t	通常	∞

部件1	部件2	部件3	攻击	守备	范围	重量	属性	弹仓
こ	ネ	し	700	80	敌全体	11.80t	电气	∞
こ	ネ	ト	650	80	敌1体	12.00t	通常	∞
こ	ネ	ピ	819	80	敌1体	14.60t	火炎	∞
こ	玉	烧	768	120	敌1体	18.20t	通常	∞
こ	玉	ネ	704	80	敌1体	14.00t	通常	∞
こ	玉	つ	640	40	2连射	13.60t	通常	∞
こ	玉	し	408	40	敌全体	4.20t	电气	∞
こ	玉	ト	600	40	敌1体	10.40t	通常	∞
こ	玉	ピ	770	40	敌1体	11.00t	通常	∞
こ	つ	烧	490	120	2连射	6.40t	电气	∞
こ	つ	ネ	480	40	2连射	4.80t	通常	∞
こ	つ	玉	650	80	2连射	12.60t	通常	∞
こ	つ	し	640	40	2连射	8.40t	火炎	∞
こ	つ	ト	715	40	2连射	12.60t	通常	∞
こ	つ	ピ	750	40	2连射	15.70t	电气	∞
こ	し	烧	600	120	敌全体	12.00t	电气	∞
こ	し	ネ	650	40	敌全体	11.80t	电气	∞
こ	し	玉	600	40	敌全体	12.20t	电气	∞
こ	し	つ	700	40	敌全体	8.40t	电气	64
こ	し	ト	995	40	敌全体	12.20t	电气	4
こ	し	ピ	780	40	敌全体	12.80t	电气	∞
こ	ト	烧	625	120	敌1体	12.20t	通常	∞
こ	ト	ネ	666	80	敌1体	8.00t	电气	∞
こ	ト	玉	780	40	敌1体	10.40t	通常	∞
こ	ト	つ	695	40	2连射	12.60t	通常	∞
こ	ト	し	705	40	敌全体	12.20t	电气	∞
こ	ト	ピ	750	40	敌1体	13.00t	冷气	∞
こ	ピ	烧	788	120	敌1体	12.80t	电气	∞
こ	ピ	ネ	760	40	敌1体	12.60t	火炎	∞
こ	ピ	玉	780	40	敌1体	13.00t	通常	∞
こ	ピ	つ	740	40	2连射	15.20t	通常	∞
こ	ピ	し	444	40	敌全体	4.80t	电气	∞
こ	ピ	ト	819	40	敌1体	15.00t	冷气	∞
ピ	烧	ネ	436	120	敌1体	5.80t	通常	∞
ピ	烧	玉	777	120	敌1体	15.20t	通常	∞
ピ	烧	つ	750	120	2连射	13.40t	通常	∞
ピ	烧	し	816	120	敌全体	19.00t	通常	∞
ピ	烧	ト	730	120	敌1体	14.40t	通常	∞

部件1	部件2	部件3	攻击	守备	范围	重量	属性	弹仓
ピ	烧	こ	650	120	敌1体	9.80t	通常	∞
ピ	ネ	烧	690	120	敌1体	11.80t	通常	∞
ピ	ネ	玉	700	80	敌1体	8.00t	通常	∞
ピ	ネ	つ	759	80	2连射	13.20t	火炎	∞
ピ	ネ	し	750	80	敌全体	14.80t	火炎	∞
ピ	ネ	ト	650	80	敌1体	12.00t	通常	∞
ピ	ネ	こ	685	80	敌1体	14.20t	通常	∞
ピ	玉	烧	888	120	敌1体	11.20t	通常	16
ピ	玉	ネ	740	80	敌1体	15.00t	通常	∞
ピ	玉	つ	759	40	2连射	13.60t	通常	∞
ピ	玉	し	790	40	敌全体	14.20t	通常	∞
ピ	玉	ト	936	40	敌1体	17.40t	通常	∞
ピ	玉	こ	730	40	敌1体	10.00t	通常	∞
ピ	つ	烧	900	120	2连射	15.00t	通常	∞
ピ	つ	ネ	700	40	2连射	13.20t	火炎	∞
ピ	つ	玉	750	80	2连射	13.60t	通常	∞
ピ	つ	し	825	40	2连射	16.40t	通常	∞
ピ	つ	ト	750	40	2连射	13.60t	冷气	∞
ピ	つ	こ	750	40	圆范围特大	14.20t	通常	∞
ピ	し	烧	660	120	圆范围特大	13.00t	通常	∞
ピ	し	ネ	740	40	敌全体	12.80t	火炎	∞
ピ	し	玉	660	40	敌全体	13.20t	通常	∞
ピ	し	つ	1125	40	圆范围特大	19.40t	通常	4
ピ	し	ト	750	40	敌全体	13.20t	冷气	∞
ピ	し	こ	1426	100	圆范围特大	33.80t	通常	∞
ピ	ト	烧	406	120	敌1体	4.70t	通常	∞
ピ	ト	ネ	666	80	敌1体	13.00t	通常	∞
ピ	ト	玉	1080	40	敌1体	18.40t	通常	6
ピ	ト	つ	770	40	2连射	13.60t	冷气	∞
ピ	ト	し	655	40	敌全体	13.20t	冷气	∞
ピ	ト	こ	1020	40	敌1体	24.00t	通常	∞
ピ	こ	烧	675	120	敌1体	13.80t	通常	∞
ピ	こ	ネ	2620	30	圆范围特大	21.60t	通常	1
ピ	こ	玉	680	40	敌1体	14.00t	通常	∞
ピ	こ	つ	1950	40	2连射	22.20t	通常	4
ピ	こ	し	748	48	圆范围特大	14.80t	通常	48
ピ	こ	ト	735	40	敌1体	15.50t	通常	∞



玩后感

本作公布之初一些惹人非议的设定、诸如角色形象等在正式版中都作出了调整，过场动画和声优的加盟也对人物的塑造有所帮助。作为全3D化后的《MM》首作在系统方面有着不小的变化——射程概念取经于《沙尘之锁》；两个新职业也有各自的鲜明特点；废除副职业改用特技强化和替换系统令人物的培养更具针对性；其他诸如6炮孔、C装置等细节修改都让战车改造拓展出更多的方向；不过取消特殊弹，将其融入S-E等兵器的做法对部分老玩家而言可能不容易接受。游戏的本体内容可谓足够丰富，至于惹人诟病的“DLC海”，其实以平常心对待就好。

文 格兰霍特团长 编 阿鲁 美编 咕噜

在距离前作发售 3 年后，《噬神者 2》于 11 月 14 日登陆 PSP 和 PSV 双平台。除了保留前作的荒神、基本系统外，本作全新追加了必杀技、必杀弹，总数高达 200 个。全新的荒神、全新的地图也是在预料之中的，再加上比起前作近两倍的任务量，必然扼杀噬神控们的大量时间。



PSP/PSV

ACT 丨动作・狩猎		
噬神者 2		
GOD EATER2		
NBGI	日版	2013 年 11 月 14 日
1 ～ 4 人	5980 日元	无对应周边

系统详解

游戏基本操作

键位	作用
方向键	选择道具 / 移动视角
左摇杆	角色移动
右摇杆	移动视角（PSV 版）
○	确定 / 对话 / 调查 / 冲刺 / 配合 R 键为防御
□	攻击
△	切换地图显示方式 / 攻击 / 长按为进入捕食形态
×	取消 / 跳跃
L	切换页面 / 校正视角（背触版可以手动调整视角）/ 近接武器形态下长按为锁定最近目标 / 铳形态下为开启瞄准镜模式
R	切换页面 / 切换武器形态 / 长按为快跑
SELECT	任务中开启道具菜单
START	开启系统菜单

战斗菜单

名称	作用
一时停止	暂停战斗
ミッション确认	查看当前任务条件
ステ－タス确认	查看当前角色的状态
所持品整顿	整理当前的携带道具
バレット整顿	整理当前携带的子弹
オプション	更改或查看当前的基本操作方法
ミッションリタイア	放弃当前任务

系统菜单

名称	作用
所持品（预ける）	将身上携带的道具放入仓库
所持品（取り出す）	从仓库取出道具
战斗准备	变更装备
合成	合成、强化装备
デ－タベ－ス	查看游戏中的系统和资料
キャラクタ－エピソ－ド	查看当前角色特殊任务的情况
セ－ブ	存档
新しくマルチプレイを始める	开始新的联机任务



系统篇

体力、OP值和耐力值

任务中，画面左上角会显示玩家的体力、OP 以及耐力值，体力值以红色表示，受到伤害就会减少，为 0 时进入战斗不能状态；OP 槽以绿色显示，铳形态下射击必须消耗 OP 值，使用近距离攻击、捕食或使用特定道具能够回复 OP 槽；最后白色的槽为耐力槽，成功防御、使用特殊动作时都会消耗耐力，不做任何行动能够快速回复，如果耐力槽消耗完毕的话，一定时间内会强制快速回复，但这段时间内玩家是处于无任何防御状态的，战斗中一定要尽量避免。



属性

游戏中的属性一共分为 7 种，分别为切断、破碎、贯通、火、冰、雷和神，其中切断为近接武器的专有属性，在装备武器时可以看到对应的属性值，属性值越高，对应属性的攻击力越强，根据荒神的弱点，采用对应属性的攻击能够造成更大的伤害。



状态变化

本作的状态变化包含了有利有弊的状态付与以及不利的状态异常，异常状态除了可使用特定的道具解除、用技能防御外，经过一定时间也能自动消失。当然在战斗中要尽量避免中状态异常，部分有利的状态变化只针对玩家有效，以下是本作中所有的状态变化效果。



状态变化名称	效果类型	效果
ヴェノム	状态异常	一定时间内角色或荒神的的体力徐徐减少
デッドリ－ヴェノム	状态异常	一定时间内角色的体力急剧减少
ジャミング	状态异常	一定时间内角色无法在地图上看到荒神的位置
スタン	状态异常	一定时间内角色无法行动，受到攻击后恢复
リ－ク	状态异常	一定时间内角色的 OP 值徐徐减少
フェイタルリ－ク	状态异常	一定时间内角色的 OP 值急剧减少
伪装フェロモン	状态付与	一定时间内角色不容易引起荒神的注意
攻击力上升	状态付与	一定时间内角色的攻击力上升
攻击力下降	状态异常	一定时间内角色的攻击力下降
スタミナ消费量减少	状态付与	一定时间内角色所有行动消耗的耐力值下降
挑拨フェロモン	状态付与	一定时间内角色容易引起荒神的注意
バ－スト	状态付与	一定时间内角色进入爆发状态
被ダメ－ジ增加	状态付与	一定时间内角色受到的伤害增加
被ダメ－ジ减少	状态异常	一定时间内角色受到的伤害减少
封神	状态异常	一定时间内荒神的攻击力下降
ホ－ルド	状态异常	一定时间内荒神无法行动

任务

游戏中的任务整体分为主线任务，高难度任务和角色特别任务，主线任务随着任务完成会逐渐出现，难度都是循序渐进的；高难度任务只要开启任意一个同等级的主线任务后就会全部出现，基本都是与各种中、大型荒神的混战，适合喜欢挑战的玩家；角色特别任务会随着主线任务的开启逐步出现，可以在系统菜单内的**キャラクタ－エピソ－ド**查看，角色特殊任务只能由指定的角色和玩家参与（部分角色对话后直接开始任务），完成后可习得或强化对应NPC的必杀技等等，使其作战能力大幅成长。

任务的报酬与评价

当完成任务后，在结算画面可以看到两种报酬，分别是任务基本报酬和追加报酬，基本报酬完成任务即可获得，如果在任务中玩家死亡30秒内没有人救助的话，会在初始地点以全回复的状态自动复活，但这样会导致基本报酬减少（一共3次，每自动复活一次减少一件报酬，第4次死亡没有人救助的话任务失败）。追加报酬包括玩家在任务地图中获得的回收素材，以及成功破坏荒神部位获得的追加素材。根据任务完成的情况，系统还会给予评价，死亡次数越少，完成任务时间越短，获得的评价越高，最高评价为SSS。



连锁支援系统（リンクサポ－ト）

主线流程进行到一定程度会自动开启，玩家选择出击同伴时，可以进行连锁支援的设置，玩家可以将未参与任务的同伴设置在连锁支援内，根据同伴的不同，连锁支援的效果也会有区别，例如一定时间内受到的伤害下降，全属性攻击力上升等等。根据技能不同，设置时需要消耗一定的容纳值（**コスト**），最高不能超过100。另外，任务中强制出击的同伴是不能设置为连锁支援角色的，随着流程深入，可设置的角色也会增加。



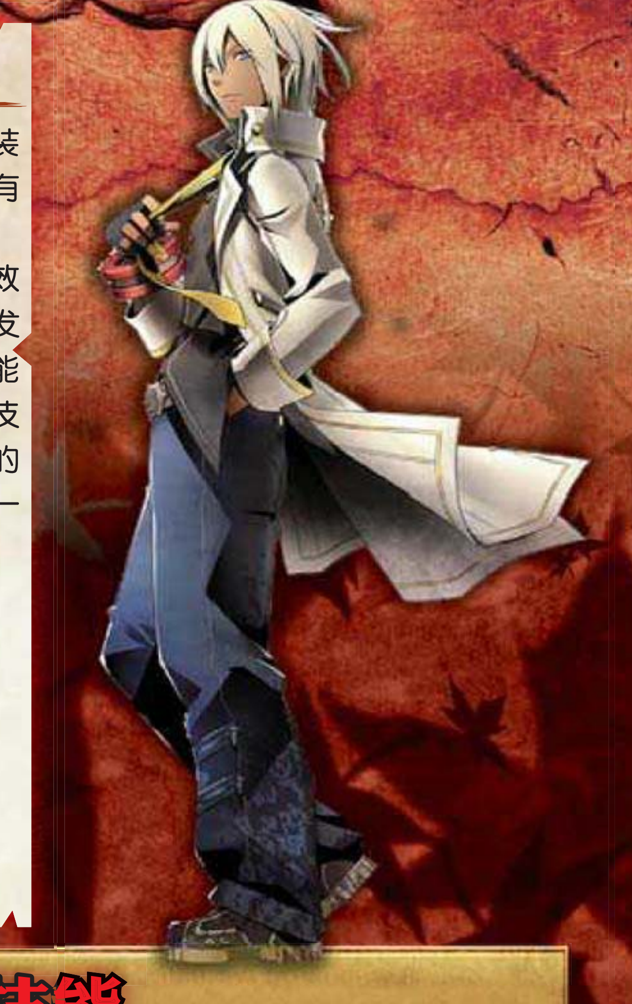
防御盾与瞬时防御

本作的防御行动只能在使用近接武器时进行，执行防御行动时玩家会使用装备的盾来抵挡攻击以减轻伤害（需要消耗一定的耐力值）。游戏中的盾一共分为小型盾（**バックラ－**）、中型盾（**シ－ルド**）和重型盾（**タワ－シ－ルド**）3种，小型盾防御速度快，但相对抵御伤害的能力较低，重型盾防御速度慢，但抵御伤害的能力较高，中型盾的性能介于小型盾和重型盾之间，能力较为平均。盾的基本防御值越高，受到的伤害越小。另外，本作还有一种特殊的防御行动——瞬时防御（**ジャストガ－ド**），无论哪种盾都可以发动，类似格斗游戏中的技巧，当荒神攻击玩家的一瞬间进行防御，成功的情况下不但会完全避免伤害，还不会消耗耐力槽，是一种非常高级的防御技巧，能否使用就看玩家的操作技术了。

装备技能

本作的技能会依附在玩家自身的装备上，每个装备最多能附加 4 个不同的技能，技能有正面效果也有负面效果。后期的强力武器可附带的技能更好更多，当然合成所需的材料要求也会更高。技能按照发挥效果分为通常技能和爆发技能，通常技能装备后就能发挥效果，爆发技能必须在爆发状态下才能生效。技能效果里，攻击、辅助、回复应有尽有，另外，部分技能还有相杀技能，同时装备了相杀状态的两个技能的话，这两个技能效果会被相互抵消掉，选择装备时一定要注意，下面列出本作中所有技能的效果。





通常状态技能

技能名称	技能效果	相杀技能
オラクル吸收量↑↓	近接攻击吸收的 OP 值增加或减少	–
节约	铳形态下射击时所消耗的 OP 值减少	浪费
浪费	铳形态下射击时所消耗的 OP 值增加	节约
トリガ－ハッピ－	OP 消耗量减少，但会同时消耗耐力	–
运动不足	行动时消耗耐力值增加	アスリ－ト
アスリ－ト	行动时消耗耐力值减少	运动不足
ステップマスタ－	冲刺时消耗耐力值减少	–
整息	耐力消耗完毕后，停下回复所需的时间缩短	息切れ
息切れ	耐力消耗完毕后，停下回复所需的时间延长	整息
スタミナ自动回复量↑↓	耐力的自动回复量增加或减少	–
アイテム使用速度↑↓	使用道具的速度加快或减慢	–
アイテム效果↑↓	体力、OP 和耐力相关道具的使用效果增加或减少	–
アイテム效果持续↑↓	道具效果持续时间延长或缩短	–
近接攻击速度（↓/↓解除）	近接攻击的速度下降或下降效果解除	–
顿足（顿足解除）	移动速度下降或解除移动速度下降的效果	–
铳形态ロックオン	铳形态下能锁定目标，但注意该技能会导致无法手动移动瞄准镜	–
ホ－ミング不能	带有追尾效果的子弹无效	–
オ－トエイム	在铳形态下开启瞄准状态，瞄准镜会自动捕捉荒神，但在有“铳形态ロックオン”技能的情况下以及手动瞄准的情况下该技能无效	–
アクロバットチ－ム	我方 NPC 队友的回避距离变长	–
おおげさ	无论受到什么样的攻击都会被吹飞，但爆发状态下无效	–
ステップ距离↑	冲刺的可移动距离增加	–
ノックバック距离↑↓	受到伤害时后退的距离延长或缩短	–
器用	切换近接武器形态和铳形态的速度上升	不器用
不器用	切换近接武器形态和铳形态的速度下降	器用
空中ジャンプ	可以在空中 2 段跳，爆发状态下无效	–
无我の境地	耐力很低时攻击力增加	–
JGOP 回复	瞬时防御成功的情况下 OP 回复	–
JGST 回复	瞬时防御成功的情况下耐力回复	–

技能名称	技能效果	相杀技能
乱战时被ダメ－ジ减少	与 2 只以上荒神战斗时受到的伤害减少	–
乱战时攻击力↑	与 2 只以上荒神战斗时攻击力增加	–
捕食时体力回复	捕食攻击成功时体力回复	–
オ－トガ－ド	小型盾专用技能，防御可能的状态下会自动防御荒神的攻击	–
ガ－ド速度↑↓	装甲（盾）展开的速度上升或下降	–
ガ－ド被ダメ－ジ（减少 / 增加）	防御成功时受到的伤害减少或增加	–
ガ－ド范围（扩大 / 缩小）	防御敌人的攻击时，可防御的角度扩大或缩小（扩大时为全身 360°，缩小时为自身前方 90°）	–
全力攻击	使用近接武器攻击时，以消耗耐力为代价增加攻击力	–
剑の达人	使用近接武器时，攻击荒神的弱点伤害会增加，攻击弱点以外的部位伤害减少	–
总合攻击力↑↓	所有的属性攻击力增加或减少	–
切断攻击力↑↓	切断攻击力增加或减少	–
破碎攻击力↑↓	破碎攻击力增加或减少	–
贯通攻击力↑↓	贯通攻击力增加或减少	–
火攻击力↑↓	火属性攻击的伤害增加或减少	–
冰攻击力↑↓	冰属性攻击的伤害增加或减少	–
雷攻击力↑↓	雷属性攻击的伤害增加或减少	–
神攻击力↑↓	神属性攻击的伤害增加或减少	–
ハイドアタック	攻击非战斗状态下的敌人造成的伤害上升 3 倍，且该攻击附加异常状态（ヴェノム、ホ－ルド和封神三种）的概率增加，对异常耐性高的敌人除外	–
コンボマスタ－	连续攻击时造成的伤害量上升	–
生存本能	体力 20% 以下时，给予的伤害上升	–
生存本能全开	体力 20% 以下时，给予的伤害大幅上升	–
驱除技术	对讨伐对象以外的敌人造成的伤害大幅上升	–
弹丸マスタ－	弹丸系的子弹伤害上升	–
レ－ザ－マスタ－	镭射系的子弹伤害上升	–
パイロマスタ－	放射系的子弹伤害上升	–
ボムマスタ－	放射爆炸系的子弹伤害上升	–
カリスマ	我方 NPC 队友的能力上升	ヘタレ
ヘタレ	我方 NPC 队友的能力下降	カリスマ
ヴェノム（大 / 中 / 小）	攻击时一定概率附加异常状态ヴェノム，体力徐徐下降，效果分大中小 3 个级别	–
ホ－ルド（大 / 中 / 小）	攻击时一定概率附加异常状态ホ－ルド，一定时间无法行动，效果分大中小 3 个级别	–
封神（大 / 中 / 小）	攻击时一定概率附加异常状态封神，一定时间内攻击力下降，效果分大中小 3 个级别	–
状态异常攻击↑↓	使用异常状态攻击时的异常状态附加率上升或下降（ヴェノム、ホ－ルド和封神三种）	–
ヴェノム耐性	不容易进入毒状态	–
ヴェノム倍加	毒状态的持续时间延长	ヴェノム无效
ヴェノム无效	不会进入毒状态	ヴェノム倍加
ジャミング耐性	不容易进入无法锁定敌人的状态	–
ジャミング倍加	无法锁定敌人状态的持续时间延长	ジャミング无效
ジャミング无效	不会进入无法锁定敌人的状态	ジャミング倍加
スタン耐性	不容易进入眩晕状态	–
スタン倍加	眩晕状态的持续时间延长	スタン无效
スタン无效	不会进入眩晕状态	スタン倍加
リ－ク耐性	不容易进入 OP 徐徐减少的状态	–
リ－ク倍加	OP 徐徐减少状态的持续时间延长	リ－ク无效
リ－ク无效	不会进入 OP 徐徐减少的状态	リ－ク倍加
体力↑↓（大 / 中 / 小）	最大体力值增加或减少，效果分大中小 3 个级别	–
オラクル↑↓（大 / 中 / 小）	最大 OP 值增加或减少，效果分大中小 3 个级别	–
スタミナ↑↓（大 / 中 / 小）	最大耐力值增加或减少，效果分大中小 3 个级别	–
隐秘集团	给予我方 NPC 队友消音的效果	–
消音	行动时发出的声音不容易被敌人察觉	骚音
骚音	行动时发出的声音容易引起敌人的注意	消音
存在感	容易引起敌人的注意	空气

技能名称	技能效果	相杀技能
空气	不容易引起敌人的注意	存在感
愈し效果	不容易让荒神进入活性化状态	–
煽り效果	容易让荒神进入活性化状态	–
铳特殊行动狙害无效	使用所有铳形态下的特殊技能时，即使受到攻击也不会被击飞	
铳特殊行动速度↑	所有铳形态特殊技能的行动速度增加	–
近接特殊攻击威力↑	所有近接武器形态专用的攻击技能威力增加	–
近接攻击 ST 消费↓	使用所有近接武器形态专用的攻击技能时消耗的耐力减少	–
溜め动作速度 UP	蓄力攻击的蓄力时间缩短	–
全员レア追加报酬率↑	全员获得大吉效果，可以与大吉效果叠加	–
レアモノは女神	全员获得グルメ效果，可以与グルメ效果叠加	–
全员换金获得率↑	全员获得目利き效果，可以与目利き效果叠加	–
目利き	在地图上回收素材时，获得换金类素材的概率上升	素人
素人	在地图上回收素材时，获得换金类素材的概率下降	目利き
グルメ	打倒荒神进行捕食时，获得稀有素材的概率上升	恶食
恶食	打倒荒神进行捕食时，获得稀有素材的概率下降	グルメ
欲张り	打倒荒神进行捕食时，可获得素材的数量增加	远虑
远虑	打倒荒神进行捕食时，可获得素材的数量减少	欲张り
大吉	任务完成后追加报酬中获得稀有素材的概率上升	大凶
大凶	任务完成后追加报酬中获得稀有素材的概率下降	大吉
总合被ダメ–ジ（减少 / 增加）	被所有属性攻击时受到的伤害减少或增加	–
物理被ダメ–ジ（减少 / 增加）	被物理属性攻击时受到的伤害减少或增加	–
火被ダメ–ジ（减少 / 增加）	被火属性攻击时受到的伤害减少或增加	–
冰被ダメ–ジ（减少 / 增加）	被冰属性攻击时受到的伤害减少或增加	
雷被ダメ–ジ（减少 / 增加）	被雷属性攻击时受到的伤害减少或增加	
神被ダメ–ジ（减少 / 增加）	被神属性攻击时受到的伤害减少或增加	
ふんばり	残余体力在 51 以上时，无论受到多大的伤害都会以体力 1 的状态存活下来	–
觉悟	残余体力为 1 以上时，无论受到多大的伤害都会以体力 1 的状态存活下来	–
捕食弹丸效果↑	捕食得到的荒神子弹威力增加	–
复仇への愤怒	我方有队友无法战斗时，自动进入爆发状态（只能进入爆发状态，不能额外获得荒神子弹）	–
友情	自己死亡时，队友中的同性自动进入爆发状态（只能进入爆发状态，不能额外获得荒神子弹）	–
亲爱	自己死亡时，队友中的异性自动进入爆发状态（只能进入爆发状态，不能额外获得荒神子弹）	–
捕食吸收量↑↓	捕食行动所吸收的 OP 值增加或减少	–
バ–スト时间↑↓	进入爆发状态的时间延长或缩短	–
弹受け度しバ–スト化	给予同伴荒神子弹进入爆发状态的情况下自己也会进入爆发状态	–
血の活性（刀身）	刀身类必杀技的觉醒速度上升，技能效果分为小幅上升和大幅上升两种	–
血の活性（铳身）	铳类必杀技的觉醒速度上升，技能效果分为小幅上升和大幅上升两种	–
敌体力视觉化	从地图上的小图标发光程度可以看出敌人目前的体力状态：通常状态全发光、体力一半以下亮度减少一半、濒死状态下颜色变暗、死亡状态下为灰色	–
ユ–バ–センス	从地图上的小图标颜色可以看出敌人目前的状态：青色为正常状态、绿色为警戒状态、黄色为战斗状态（不包含自己）、红色为战斗状态（包含自己在内）	–
神医	救助死亡同伴所需要的时间大幅缩短	–
名医	救助死亡同伴所需要的时间缩短	ヤブ
ヤブ	救助死亡同伴所需要的时间延长	名医
救命回复量↑↓	救助死亡的同伴时，目标回复的体力增加或减少	–
自己牺牲	救助死亡的同伴时，以损失更多自身体力值为代价分给目标更多的体力值	–
奉仕の心	救助死亡的同伴时，分给目标的体力值增加	保身
保身	救助死亡的同伴时，分给目标的体力量减少	奉仕の心
救命对象バ–スト化	成功救起死的亡同伴后，该同伴自动进入爆发状态	

爆发状态技能

技能名称	技能效果	相杀技能
(B) 回复アイテム速度↑	使用回复道具的速度上升	–
(B) 回复弹消费量↓	使用回复类子弹所需消耗的 OP 减少	–
(B) 近接攻击力↑↓	近接武器的攻击力增加或减少	–
(B) 铳攻击力↑↓	铳的攻击力增加或减少	–
(B) 状态异常付与↑	付与异常状态的效果增加	–
(B) 被ダメ－ジ大幅增加	受到的伤害大幅增加	–
(B) 近接攻击力大幅↑	近接武器的攻击力大幅增加	–
(B) 近接攻击力吸收	近接攻击命中目标时回复自身体力	–
(B) ガ－ド スタミナ半减	防御成功时消耗的耐力减半	–
(B) 存在感	容易引起敌人的注意	–
(B) 敌注目率↑	通常状态下被敌人攻击后再受到敌人狙击的概率会下降，拥有该技能的情况下，该效果无效	–
(B) オラクル吸收量↑	攻击时 OP 的吸收量增加	–
(B) 空中近接攻击力↑	在空中时近接武器的攻击力增加	–
(B) アイテム效果↑	体力、OP 和耐力相关道具的使用效果增加	–
(B) アイテム效果持续↑	道具效果持续时间延长	–
(B) アイテム速度↑	使用道具的速度上升	–
(B) 总合攻击力↑	全属性的攻击力增加	–
(B) 被ダメ－ジ (减少 / 增加)	受到的伤害减少或增加	–
(B) 捕食时获得弹数↑	捕食未死亡的荒神时获得的荒神子弹数量增加	–
(B) 体力自动回复	体力徐徐回复	–
(B) オラクル自动回复↑	OP 自动回复量增加	–
(B) スタミナ自动回复↑	耐力自动回复量增加	–
(B) リンクエイド	救助死亡同伴时，自身消耗的体力减少，目标回复的体力增加	–
(B) 敌体力视觉化	从地图上的小图标发光程度可以看出敌人目前的体力状态：通常状态全发光、体力一半以下亮度减少一半、濒死状态下颜色变暗、死亡状态下为灰色	–
(B) 超消音	行动不会引起荒神的注意	–
(B) ふんばり	残余体力在 51 以上时，无论受到多大的伤害都会以体力 1 的状态存活下来	–
(B) 觉悟	残余体力为 1 以上时，无论受到多大的伤害都会以体力 1 的状态存活下来	–
(B) 状态异常耐性	不容易中异常状态	–
(B) コンボマスタ－	连续攻击时造成的伤害量上升	–
(B) ユ－バ－センス	从地图上的小图标颜色可以看出敌人目前的状态：青色为正常状态、绿色为警戒状态、黄色为战斗状态 (不包含自己) 、红色为战斗状态 (包含自己在内)	–
(B) 空气	不容易引起敌人的注意	–
(B) ガ－ド 被ダメ减少	成功防御时受到的的伤害减少	–
(B) ブラッド ア－ツ强化	必杀技的威力上升	–

神机篇

近接武器形态

神机的最基本形态，近接武器形态下，玩家可以使用武器对荒神进行近距离攻击，该形态下的固有技巧为：固定为□键和△键两种攻击方式，可以使用特殊的回避行动冲刺，能够使用盾进行防御，还可以锁定荒神进行战斗，是最常用的武器形态。另外本作中非常重要的捕食行动也只能在近接武器形态中使用。根据武器所携带的刀身不同，近接武器又分为 5 个不同的类型，不同类型的武器在攻击手段、速度、范围甚至特殊技巧上都有很大差别。

近接武器基本操作

基本攻击一：□键。

基本攻击二：△键。

锁定：长按 L 键锁定最近距离的目标，用方向键←→改变方向，锁定中再按 L 键可解除锁定状态。

防御：同时按下 R+ ○ (需消耗耐力) 。

冲刺：左摇杆 + ○ (需消耗耐力) 。

短剑（ショ-トブレ-ド）

重视攻击速度的武器，除了普通操作外，还可以使用冲刺移动（ライジングエッジ）、攻击冲刺（アドバンスステップ）、攻击跳跃（アドバンスジャンプ）和空中冲刺（エリアルステップ）等特殊的移动型攻击技巧，可以轻松、快速地攻击到空中和地面的目标。



短剑特殊操作
冲刺移动：同时按下 R+ □。
攻击冲刺：攻击后左摇杆 + ○（需消耗耐力）。
攻击跳跃：攻击后按 × 键（需消耗耐力）。
空中冲刺：跳跃中途左摇杆 + ○（需消耗耐力）。

灵活攻击的同时也能极快地脱离战斗状态，最大程度保证自身的安全，是一把非常讲究技巧的武器，用得好的话不但能形成高连击，还可以将敌人玩弄于鼓掌之间，缺点是攻击力和攻击距离都中规中矩，遇到皮糙肉厚的敌人时打起来比较耗时耗力。

长剑（ロングブレ-ド）

重视攻击范围和攻击力的武器，攻击形成连击的中途可以使用瞬间重置（ゼロスタンス），重置后再次进行攻击时连击会从最初的连段再次开始，也就是说可以执行攻击－重置－攻击－重置的无限循环（重置的瞬间还会回复少量体力），不但无缝连携且伤害也会持续上升，在重置的过程中如果再次进行重置的话，可以发动重置冲击（インパルスエッジ）给予敌人一击绝大的伤害（需要消耗大量 OP）并往后退一段距离，追加伤害的同时控制自身与敌人的距离，可起到一击脱离的作用，是一把追求短时间内造成大量伤害的武器。不过缺点也很明显，保证了攻击范围和输出能力的同时降低了灵活性，攻击途中若 OP 不足连紧急回避都做不到。且连击时的速度明显过慢，遇到敏捷型的敌人会非常吃亏。推荐熟练掌握敌人的行动规律后再使用。



长剑特殊操作
冲刺：左摇杆 + ○（需消耗耐力）。
瞬间重置：攻击中同时按下 R+ □。
重置冲击：瞬间重置状态结束前同时按下 R+ □（需消耗耐力）。

大剑（バスタ-ブレ-ド）

重视攻击力和攻击范围的武器，该武器可以使用强力的蓄力攻击（チャ－ジクラッシュ），持续按住□键进行蓄力，成功时剑上会出现特效提示，释放后可以给予前方目标巨大伤害（蓄力成功时攻击范围会增加）。该武器还可以使用两种特殊防御技巧，分别



是瞬时防御（アドバンスガ－ド）和瞬时防御反击（パリングアッパ－），瞬时防御是指在近接攻击中随时可以执行防御指令，成功后攻击会强制中断并进入防御状态；瞬时防御反击也是在攻击途中使用的技巧，成功使用后玩家会强制中断攻击并进入 1 秒的防御状态，随后自动对前方目标发出强力的一击（需要消耗部分体力）。两种技巧可以根据敌人攻击的频率来交替使用，熟练后能够极大地弥补大剑攻击速度低所带来的不利。

总体来说大剑属于低速度高威力型的近接武器，可以极快地削减敌人的 HP，但上手度较高不推荐新手玩家使用。另外，大剑的破碎能力很强，对付一些皮糙肉厚的荒神有很好的效果。

大剑特殊操作
蓄力攻击：长按□键蓄力，成功后剑身会变成紫红色（需消耗耐力）。
瞬时防御：攻击后同时按下 R+ ○。
瞬时防御反击：同时按下 R+ □（需消耗耐力）。

喷射锤（ブ-ストハンマ-）

和大剑相比，喷射锤进一步牺牲速度和攻击范围，极大强化了攻击能力。该武器可以使用特殊的喷射器起动（ブ－スト起动）从而发动 3 种强力的攻击技能：喷射冲刺（ブ－ストラッシュ）、喷射突袭（ブ－ストドライブ）和喷射冲击（ブ－ストインパクト）。喷射冲刺可以快速攻击自身周围小范围内的所有目标，速度较快且能连续发动，在部分荒神倒下时使用一次就能直接破坏其部位并给予重创；喷射突袭使用后能让玩家快速拉近与目标的距离并附带强力一击，对付一些行动速度较快的荒神有很好的追击效果；最后的喷射冲击类似大剑的蓄力攻击，



喷射锤特殊操作
喷射器起动：同时按下 R+ □。
喷射冲刺：喷射器起动中按□键（可连续，每一击都需消耗耐力）。
喷射突袭：喷射器起动中按△键（需消耗耐力）。
喷射冲击：喷射器起动中同时按下 R+ □（需消耗耐力）。

不过不需要蓄力且威力也相当不错。喷射锤的弱点非常明显，攻击速度和连击能力是所有近接武器中最低的，且没有即时防御的能力，导致作战的危险性很大，特别是遇到一些中、大型的高敏捷荒神时更为明显。不过攻击力是所有武器中最强的，一击脱离是喷射锤最常见的战术。喜欢该武器的玩家一定要对敌人的行动方式非常熟悉才能增加自己的战场存活能力，推荐有经验的上级玩家使用。最后要注意的是，喷射器起动下的 3 种攻击技能都需要消耗体力，使用时要注意自己的体力情况避免进入力竭状态。

蓄力枪（チャ-ジスピア）

蓄力枪的攻击力和攻击速度都中规中矩，贯通攻击属性和攻击范围是所有武器中最高的。蓄力枪的特殊技能是蓄力滑行（チャ－ジブライド）和后空翻（バックフリップ）。蓄力滑行在蓄力后可以快速突击前方的目标，且突击后玩家还能继续连击，最大



的优点在于蓄力完成后还可以移动，增加了灵活性和安全性；后空翻则是在攻击中途强制中断攻击并往后跳的能力，进一步增加了安全性。实战中该武器在对付一些会使用大量近身攻击的荒神时很安全，整体的上手难度也不高，没有明显弱点，推荐技术流玩家使用。最后需要注意的是蓄力枪的两个特殊技能使用时都要消耗体力，这一点和喷射锤相同。

蓄力枪特殊操作
蓄力滑行：长按□键蓄力完成后放开，蓄力中途可自由移动（需消耗耐力）。
后空翻：同时按下 R+ □（需消耗耐力）。

铳形态

远距离攻击武器，按 R 键可在近接武器和铳之间切换，铳形态下可以使用远距离的炮击攻击荒神，但攻击必须消耗 OP 值，根据子弹的类型不同拥有不同的效果，一次最多能设置 2 种子弹。铳模式下可以进行特殊的闪避和进行瞄准，和近接武器一样，铳也拥有不同的形态，使用的子弹和攻击方式也有区别，游戏中一共有 4 中不同的铳供玩家使用。

铳的基本操作

普通射击：□或△键。

变更子弹：长按□或△键后更换对应键位设置的子弹（长按按键状态下使用 L 或 R 进行切换）。

瞄准模式：长按 L 键启动，再次按下 L 键解除。

冲刺：○键。

突击铳（アサルト）

重视连射速度的铳，可以使用专用的连射弹，连续射击成功击中敌人的情况下还可以回复少量的 OP，该形态下可以边移动边进行攻击，攻击途中发动特殊技能后退射击（ドロ－バックショット）能瞬间往后进行大幅度跳跃，跳跃途中也能够进行射击，极大程度保证了连续输出能力和安全性，是几种铳中最容易上手的，适合初级玩家使用。



突击铳特殊操作
后退射击：同时按下 R+ ○，该过程中按下□或△可使用普通射击。

狙击铳（スナイパ-）

重视射程的铳，可以使用专用的狙击弹，再加上贯通能力非常强，成功击中敌人的弱点能造成非常大的伤害。该形态下的瞄准镜模式可以随意调整视野、即使是距离很远的敌人也能精准瞄准，另外还可以使用特殊的隐秘模式（ステルスフィ－ルド），使用后



狙击铳特殊操作
狙击调整：瞄准模式下长按 L 键后按○调整狙击镜的倍率。
隐秘模式：未被敌人发现的情况下同时按下 R+ ○。

一定时间内能隐藏自己的气息，从远距离狙击时不被敌人发现。狙击铳的缺点很明显，没有特殊紧急回避技能，且每发射一发子弹所消耗的 OP 非常高，需要不停地切换近接武器攻击来回复 OP，危险性和上手难度都比突击铳高。

导弹铳（ブライト）

重视攻击力的铳，击中目标的情况下能引发大爆炸，对目标造成伤害的同时破坏其装甲，与皮糙肉厚的荒神战斗非常有利。该形态下还可以使用特殊技能能量储存（オラクルリザ－ブ），将目前剩余的 OP 进行压缩储存，储存的 OP 值会显示在 OP 槽下方。使用铳形态攻击时若当前 OP 用光，会自动消耗已储存的 OP 值进行攻击，极大地延长了持续作战能力，一定程度弥补了 OP 消耗过快的缺点。该形态最多能储存 9 条 OP 槽，在对付中、大型荒神时能够短时间内给予其重创。推荐使用导弹铳的玩家可以在任务开始时利用小型荒神积累 OP 值，在对付中、大型荒神时再用导弹铳强攻。不过导弹铳的缺点也非常明显，部分子弹消耗的 OP 量实在太大，往往蓄满一条 OP 槽都没办法使用。另外，导弹铳的子弹编辑是所有武器中最强的，可以编辑最多 8 条子弹弹道，铳的等级提升上来的情况下，可以组合出超强的子弹，对高等级的荒神也有一击必杀的效果，后期快速刷素材必备。



导弹铳特殊操作

能量储存：同时按下 R+ ○。

散弹铳（ショットガン）

重视威力和攻击范围的铳，使用专用的散弹进行攻击，散弹的特点在于射程短但攻击覆盖范围大，攻击力强，使用时尽量与目标拉近距离，最大程度提升伤害。特殊技能冲刺射击（ラッシュファイア）可以快速拉近自身与目标的距离，冲刺中可以进行射击，相比较其他几种铳，散弹铳消耗的 OP 较高，没有即时回避技能，有一定危险性，不推荐新手玩家使用，要用的话一定要注意灵活利用技能增加命中率，避免造成 OP 浪费。



散弹铳特殊操作

冲刺射击：同时按下 R+ ○进入突进状态，再按下□或△可射击。

子弹种类和子弹编辑系统

本作中的子弹除了各种铳的专用弹外，还有爆炸、放射、球、制御、レ－ザ－5 种，共计 9 种子弹可供玩家使用，不同子弹的尺寸、属性都有区别。除了系统给出的基本子弹外，玩家还可以编辑属于自己的子弹，给一发子弹附加多个效果。编辑次数的多少、使用条件、发射角度等都因不同的铳而有不同的要求，在对应铳的等级提升后，可编辑的条件也会逐步增加，后期甚至可以编辑出上万伤害的强力子弹，即使是最高级难度的大型荒神也能将其一击必杀。

战斗篇

捕食与爆发状态（バ–スト）

在使用任意近接武器的情况下长按△键能够进入捕食状态，成功捕食到非死亡状态下的敌人会让玩家进入爆发状态，该状态下玩家能得到一种特殊的荒神子弹（アラガミバレット）可供玩家在铳形态下使用，这些子弹的数量有限，但威力明显要比普通的子弹高出不少，具体性能根据捕食荒神的种类以及玩家所使用的铳不同而有所区别。爆发状态最大的优势在于，一定时间内极大地强化自身能力，此时画面下方会出现爆发槽（バ–ストゲ–ジ），爆发槽会持续减少，在这段时间内玩家都处于强化状态，是发动攻击的绝佳时机，在作战中一定要合理把握，如果在爆发状态下再次捕食成功的话，当前的爆发槽会回满。捕食状态最大的缺点在于发动的速度极为缓慢，不是对手处于倒地或硬直状态的话很容易中途遭到反击导致捕食失败，但如果在连击中或防御后立刻执行捕食的话可以缩短一半的所需时间，极大地保证了捕食的成功率和安全性。但这样做的话进入爆发状态的时间也会减半，如何取舍就要根据战场情况来随机应变了。



爆发状态下自身附加的有利效果

1. 冲刺的移动距离和速度上升。
2. 可以进行空中跳跃。
3. 攻击力上升。
4. 攻击速度上升。
5. OP 槽会自动回复。
6. 需要消耗体力的行动所消耗的体力值下降。
7. 攻击敌人造成伤害时，更容易破坏其部位。

爆发状态下部分近接武器追加的特殊效果

短剑：异常状态附加率上升。
长剑：发动重置冲击所需消耗的 OP 值下降。
大剑：蓄力攻击所需的蓄力时间缩短。

连锁爆发状态（リンクバ–スト）

在成功捕食敌人的情况下进入爆发状态后，获得的荒神子弹除了可以用来攻击敌人外，还能够对同伴使用（根据画面中右下角的提示同时按下 R+△），同伴接受了荒神子弹的话爆发槽会升级，自身接受同伴的荒神子弹也有同样的效果，这是提升爆发槽等级的惟一方法。在爆发槽左边可以看到当前的爆发等级，爆发等级越高，获得的有利效果越强，同时还可以使用特殊的浓缩荒神子弹，这些子弹只能用来攻击，威力要比普通的荒神子弹威力更高。爆发状态最高为 3 级，在爆发槽削减完之前再次成功捕食或接受到同伴的荒神子弹的话，爆发槽会自动回满。灵活利用连锁爆发状态，可以大大加快任务速度，破坏敌人部位的成功率也会更高，是战斗中及其重要的技巧。

技能觉醒系统

必杀技（ブラッドア–ツ）

本作新增的系统，在使用不同近接武器的情况下，任何攻击方式都可以增加对应的觉醒率，觉醒率达到 100% 的情况下可以习得相应的必杀技，例如短剑的□攻击达到 100% 时可以习得“风斩りの阵”和“血烟乱舞”，前者攻击时会发出一定距离的冲击波增加伤害，后者□ 4 连击后可以派生出无限连击的第 5 段连击，使用这两种不同的必杀技增加觉醒率，再次达到 100% 又可以习得“风斩りの阵 II”和“血烟乱舞 II”，进一步强化必杀技的性能。在习得必杀技的情况下还必须装备，装备界面的最后一项就是装备必杀技的位置，一次只能装备一个必杀技。另外，使用技能增加的觉醒率和玩家讨伐的荒神有关，荒神越强，武器觉醒率增加

的速度越快。

必杀弹（ブラッドバレット）

和必杀技类似，使用对应的铳发动攻击就能增加觉醒率，不过没有必杀技那么复杂。铳的觉醒率达到 100% 时可以升级，同时得到一些具有特殊效果的子弹，例如突击铳的“识别弹”等等。如果玩家的铳等级没有达到指定要求，那么就算从其他玩家手中获得特殊效果子弹也是无法使用的，最后要说的是，必杀弹和必杀技一样，对越强的荒神使用觉醒率增加速度越快。



部位破坏

除了小型荒神外，中型及大型的荒神身上都有数个部位可以破坏，例如シユウ的翅膀和コンゴウ的脸等等，连续给予这些部位一定伤害就能将其破坏，根据破坏部位的不同，弱点也会有明显的区别。成功将部位破坏后画面会有提示，这样在结束任务进入战斗结算画面时，系统会根据玩家破坏的部位给予相应的素材奖励，部分特殊素材只有在破坏部位后才有一定概率获得。成功破坏特定荒神指定的部位后，荒神有可能进入活性化状态，具体内容见后文的“荒神的活性化与捕食”部分。



荒神素材和回收素材

本作中荒神素材的获取方式主要有 3 种，分别是打倒荒神后进行捕食；完成任务后获得以及破坏荒神的特殊部位后的奖励。除此之外，游戏中还存在特殊的回收素材，回收素材和荒神素材不同，只能通过回收各个地图上的发光点来获取，这一类素材靠打倒荒神是无法得到的（部分会在通过完成任务后奖励少许，但种类单一且数量很少），在合成或强化时会用到该类素材，在任务中一定要积极地回收该类素材。无论是荒神素材还是回收素材都有级别之分，任务的难度越高，获得的素材越高级。



同伴的指令

在任务中会有最多 3 名同伴同时参与任务，玩家可以调出道具菜单后按△键来给同伴下达各种各样的指令，下面列出所有指令的效果，根据战斗的情况适时更改吧。

指令名称	作用
散开待机	同伴在玩家指定的地点散开后等待
索敌强袭	同伴自动探索敌人，发现后立刻展开攻击
总员集合	地图上的所有 NPC 集中到玩家当前所在地
集合	一定范围内所有同伴集合
集中	所有同伴集中攻击玩家当前的目标
分散	所有同伴攻击除了玩家锁定目标以外的敌人
自由	所有同伴在指定的范围内自由行动
好战的	所有同伴全力进行攻击行动
通常	所有同伴恢复正常状态自由行动



合成系统

游戏中的所有武器装备都可以进行强化或合成（除了外观服装装备外），合成可以得到新的武器，强化则可以进一步提升指定武器的威力，部分武器还可以通过强化变成另一件完全不同的武器。无论合成还是强化都需要消耗指定的素材和金钱，且随着流程深入才能逐步开放强力武器的合成和强化的许可，初期即使有强力素材也是无法合成或强化高级装备的。除此之外，素材、道具之间还可以进行合成，可合成高级或分解为低级素材，通过合成能够得到一些商店中买不到的珍贵道具。最后要提醒玩家的是，强化或合成有时还需要一种特殊的核心（コア），核心有等级之分，使用不同级别、一定数量的素材后可以得到核心，因此在战斗中低级素材也是要收集的，获得的多余素材可以用来合成核心使用。



荒神的活性化与捕食

当玩家成功破坏荒神的部位，又或者是使用特殊道具（例如眩晕弹）让荒神进入不良状态后，荒神很可能在回复状态时进入活性化状态，活性化状态下的荒神一定时间内所有的攻击方式都会有所强化，同时攻击力变强，攻击频率变高，是一个非常不利于玩家战斗的状态，使用一些特殊的技能，或者在这段时间内采取躲避为主的战术能够较为安全地度过这段时间。当荒神受到一定量的伤害时，会逃走进行捕食，捕食的荒神体力会徐徐回复，这个阶段可以趁机调整下队伍，然后继续追击荒神。荒神捕食的地点都是固定的，只会在有回收素材的位置捕食（地图上发光点的地方），熟悉后可以很快找到荒神。



主线任务要点

注 1：完成任务时如果没有出现下一个任务的话，与据点内所有 NPC 对话就能出现新任务。

注 2：相关荒神的攻略方法请参考“主线剧情荒神全攻略”。

Level 1

基础训练·1

基本训练，多熟悉下操作。

基础训练·2

同样是基本训练。

秋水

同样也是练手的任务，打倒 3 只ナイトホロウ即可。

炮雨

目标是ナイトホロウ和コク－ンメイデン各一只，超弱的小型荒神之一。

ア－ジエント·ビジネス

打倒两只オウガテイル即可，无难度。

春の目覚め

与ドレッドパイク、オウガテイル和コク－ンメイデン等小型荒神的混合战，先将不会移动的コク－ンメイデン解决掉，剩下的就没威胁了。

ピット・ファイト

目标原本只有两只ドレッドパイク，但消灭第一只后会出现一只新增的中型荒神ウコンバサラ，可以利用开始的高低差将其重创后快速歼灭，最后必须将剩下的ドレッドパイク打倒才算完成任务。

Level 2

邂逅

目标是两只コンゴウ。本次任务场景很大，任务开始后只会先出现1只，玩家有大约5分钟左右的时间来消灭它。5分钟到10分钟内第二只出现，两只同时都存活的情况下危险性会大增，周围还会有**オウガテイル**干扰，优先清掉以免被偷袭，任务结束后必杀技系统开启。

天使の毒牙

3只ザイゴ－ト和两只ナイトホロウ的组合，练手用任务。

钢铁の槛

目标是歼灭新型荒神**ヤクシャ**，场景中还会有**オウガテイル**堕天出现，优先击破**オウガテイル**堕天防止其干扰，**ヤクシャ**出现后集中火力很快就能打倒它。

ウォッチ・ダム作战

要求消灭1只**ウコンバサラ**，一开始它就在玩家前方，全力击倒它即可。周围会有**コク－ンメイデン**分布，但只要没进入它的射程内就没有危险，其他两名同伴会帮忙清理。全灭所有荒神才算完成任务。

ファイアバグ

只有一只**シユウ**出现，进入场景中央位置它就会直接冲出来，中途还会有**ザイゴ－ト**出现干扰，但数量不多，快速击破即可。

优雅なる从者

开始后快速将**オウガテイル**堕天干掉，再将角落内的**コンゴウ**引到空旷的区域作战。

アウトサイダ－

初期只有两只ドレッドパイク和**オウガテイル**出现，随意打倒3只后中型荒神**グボロ・グボロ**登场，建议在不惊动它的情况下先把剩下的荒神清理干净后再专心对付它。

兽岚

目标只有一只**ヤクシャ**，将初期的**コク－ンメイデン**打倒后快速冲到尽头就能看到它，不过其周围还跟着两只**オウガテイル**，不太容易引开，利用狭窄的通道出口先将**オウガテイル**清理干净再对付**ヤクシャ**就没什么危险了。

ド－ル・レスキュ－

要面对**コンゴウ**和**シユウ**的组合，好在两者距离非常远，先消灭地图左边听觉灵敏的**コンゴウ**，这样可以避免被它听到战斗的声音赶过来增援。两边还各有1只**ナイトホロウ**，依旧是第一时间干掉避免其干扰。

バレット・カ－テン

本关是大量ザイゴ－ト和ドレッドパイク集合的任务，但场景中还有一只**ヤクシャ**，它不是任务目标，不想打的话可以全灭其他敌人直接完成任务，注意开始战斗后它会被声音吸引过来，别被它偷袭了。

狩人と活饵

全是各种小型荒神集结的任务，用来练练必杀技觉醒度还不错。

真夏の蝉

和上一个任务一样，小型荒神群歼灭战。

キャリ－・オ－バ－

一开始只有一只**コンゴウ**和两只**オウガテイル**，不过只要到达中央区域很快会提示有另一只**コンゴウ**在接近中，由于是听觉灵敏型的荒神，想将两只分开打比较困难，推荐引到空旷区域先集中火力干掉一只（第一只可以放弃破坏其部位），最大程度减少被夹攻的危险。

クレイジ－・パ－ティ

全是ザイゴ－ト的超轻松任务。

トライアル・ラン

开始只会有一堆普通的小型荒神群，30 秒后在荒神群附近会有**グボロ・グボロ**侵入，好在它速度很慢，先清理干净小型荒神再集中火力对付它。

オペレ－ション：R

任务开始只有 3 只**コク－ンメイデン**，快速清理干净后 1 只**シュウ**会登场，将其击破完成任务。

炎と冰

开始后几只小型荒神和**ウコンバサラ**会直接出现在玩家的面前，不过**ウコンバサラ**不会主动攻击玩家，趁着这个阶段快速清理完小型荒神后再与**ウコンバサラ**战斗。

呼び冰

任务开始后快速将两只**コク－ンメイデン**堕天干掉，很快最后一只**グボロ・グボロ**就会登场。

リボルバ－・キャット

将所有**ドレッドパイク**清理干净再单独与**ラ－ヴァナ**战斗，它的实力很强，多准备点回复道具。

ポイズン・ケ－キ

将小型荒神快速歼灭后再单独与侵入的**コンゴウ**战斗。

Level 3

アンブレイカブル

全新的大型荒神**ルフス・カリギュラ**登场，能力很强，弱点是火和雷，多利用这两种属性的子弹，同时也多进行捕食，它的特殊子弹威力很高。

红莲地狱

目标是新增的中型荒神**ガルム**，场景很宽阔，没有太大的难度，但要注意旁边的几只**ザイゴ－ト**，第一时间打倒它们。

鳄伍号

ウコンバサラ和**グボロ・グボロ**各1只，一开始不要忙着攻击，等待几秒它们两只会会合一次后再分开行动，等它们分开后优先干掉攻击性很强的**グボロ・グボロ**，再剩下**ウコンバサラ**就没什么难度了。

连锁反应

目标是 1 只**シュウ**，不过开始会有大量的**オウガテイル**干扰，优先清理干净。**シュウ**在体力很低的时候会逃走捕食，场景内有障碍物，要绕过去比较费时，一定要抓紧时间靠近，避免其回复过多体力。

オ－バ－・ドロ－

一开始只有 1 只**ヤクシャ**出现，快速冲过去争取在 2 分钟内干掉它，1 分钟后最右边和左边会各自再出现 1 只**ヤクシャ**，抓紧时间干掉其中一只，**ヤクシャ**虽然听到战斗的声音后会赶过来，但移动速度很慢，抓紧时间可以减少被围攻的危险。

ビハインド・ザ・マスク

先歼灭所有的小型荒神后，经典大型荒神**ヴァジュラ**登场，根据弱点属性快速歼灭它吧。场景比较复杂，如果它逃跑的话快速追上去（我方需要绕路），不要让其回复太多的体力。

焰槌

消灭一开始玩家附近的**コク－ンメイデン**堕天后，**ガルム**会直接出现在玩家附近，将其击破后过关。其他位置的**コク－ンメイデン**堕天可以不用管。

コ－ヒ－・ブレイク

快速消灭**コク－ンメイデン**堕天后，**グボロ・グボロ**会出现在地图上方，全灭敌人后完成任务。

キラ－・プリンセス

将小型荒神快速清理后**イエン・ツイ－**会出现在上方，它如果召唤出**チョウワン**建议优先击破，否则干扰起来会对我方造成不小的威胁。另外别让它逃走太多次，每次逃走后必定会召唤一次**チョウワン**。

蝎祭

目标是中型荒神ボルグ・カムラン1只，开始后依旧先清场再单独对付它，最好能带上破碎属性较高的武器和狙击铳。

ティリ－・モ－ニング

任务开始时只会有**オウガテイル**堕天出现，30秒和1分钟之内**コンゴウ**以及**ラ－ヴァナ**会分别出现在地图中央，快速击破体力较低的**コンゴウ**再单独与**ラ－ヴァナ**战斗就没有太大的难度了，其他小型荒神在不干扰玩家作战的情况下可以无视。

寒空の孤岛

我方一开始会被分成两队，玩家需要和另一名NPC单独对付**ボルグ・カムラン**，队友较少还是很有危险的，多带点回复道具，将其解决后与另一边队友会合打倒**シュウ**过关，难度比较大的任务。

火中の栗

ウコンバサラ会直接出现在玩家面前，随后30秒内**ヤクシャ**也会登场，优先击破体力较低的**ヤクシャ**再与**ウコンバサラ**战斗，场景中的小型荒神没有干扰玩家的话就不用理会它们了。

ダウンプア－

打倒场景中的4只**ナイトホロウ**后再专心对付**サリエル**，难度很低的任务。

天使の柔毛

将**ザイゴ－ト**堕天全灭后**ラ－ヴァナ**会出现在场景中央，全力击破它，另一边的**ウコンバサラ**不去主动接触它是不会攻击玩家的。

Level 4

ホ－ム・カミング

从本等级开始任务难度大幅提高了，装备和武器一定要强化更新。任务目标是1只**ガルム**，能力比1～3级的任务大幅强化了。周围的小型荒神会源源不断地出现，不要去招惹不主动攻击玩家的敌人。

苍穹の霹雳

相比上个任务难度大幅下降，将**サリエル**引到空旷的区域单独击破，最后必须全灭所有小型荒神才能过关，值得一提的是**サリエル**会掉落合成目前防御最高的小型盾的必要素材，可大幅增加防御力，推荐多刷几次。

鬼の居ぬ间に

开始后我方3人会直接面对两只**ヤクシャ**，只要更新过装备的话难度不大，另外一边的**ヤクシャ・ラ－ジャ**会有我方一名队友拖着它，尽快击倒它们后与队友会合，最好能将其引到右边圆形宽广的区域内作战。

女王と下仆

不用管队友先全力击破**ボルグ・カムラン**，与**サリエル**相比它要难对付得多，武器方面推荐喷射锤以及狙击铳，将**ボルグ・カムラン**击破剩下**サリエル**就没啥难度了。这个任务结束后身上要有至少1个女神翼片和百鬼钩爪交给**ラケル**博士，再与大厅的**クジョウ**博士对话才能继续任务。

消火试合

先将**ザイゴ－ト**堕天清理干净后全速击破**コンゴウ**堕天，接着**クアドリガ**会在最右边登场，都是分开作战，难度不大。

潮风

目标是1只**ウコンバサラ**和1只**グボロ・グボロ**，看上去很简单的任务，但实际只有两人参战，也就是说爆发状态最多只能到2级，打起来很耗时。开始后**グボロ・グボロ**直接出现在玩家面前，全力攻击它，中途它很大概率会逃去与**ウコンバサラ**会合，这个阶段就比较考验技术了，集中火力优先将**グボロ・グボロ**击破后再与**ウコンバサラ**战斗，多带上些回复道具。

紫炎の前庭

难度较高的任务，一开始小型荒神和**シュウ**堕天会直接出现在玩家面前，随后30秒内**ラ－ヴァナ**登场，它的听觉灵敏，最好带上吸引敌人注意的道具，先将**シュウ**堕天和**ラ－ヴァナ**分开，抓紧时间逐个击破。不

过将它们分开的难度很大，很考验玩家的操作，将它们干掉后还需要全灭所有小型荒神才能过关。

ウイジャボ－ド

任务开始后シュウ和クアドリガ同时出现，想将它们分开几乎不可能，集中火力消灭1只后状况才会有所好转，任意1只死亡后30秒左右，ヴァジュラ出现在地图上方的区域内，快速歼灭剩下的荒神再单独与其战斗。本任务的难点在开始的部分，战斗场面会非常混乱，再加上只有3人出战，输出能力也会差一些。多带回复道具，同时推荐用大剑以及狙击铳，打起来会相对轻松一些。

スタ－・グロウズ

将初期的小型荒神清理干净后サリエル会登场，难度不大但要注意只有两人参战，爆发状态等级不容易提升。

三顾の礼

对手只有几只コク－ンメイデン堕天和1只ヤクシャ・ラ－ジャ，快速清理干净コク－ンメイデン堕天后就可以完虐它了。

炎狱の蝎

目标是变种的荒神ボルグ・カムラン堕天，攻击力和HP要远远大于原始种，带上冰属性子弹，先将小型荒神清理干净后再将其引到空旷的地方作战。

雷鸟风月

目标只有1只シユウ堕天，不过中途会出现ザイゴ－ト堕天干扰，别被偷袭了。

マ－セナリ－・スタ－

初期只有シユウ堕天和几只荒神小型出现，先清理干净小型荒神并不要引起シユウ堕天的注意，2分钟后ヤクシャ・ラ－ジャ出现，把它引到桥的另一端快速击破它，只剩下シユウ堕天就没什么好怕的了，当然对自己实力有信心的玩家也可以尝试在2分钟内击破シユウ堕天。

薄冰

1只コンゴウ、1只コンゴウ堕天和1只グボロ・グボロ，一开始玩家就会与コンゴウ和コンゴウ堕天战斗，优先干掉体力较低的コンゴウ，1分钟左右グボロ・グボロ出现，等它赶到战斗区域还需要大概1分钟时间，能在2分钟内消灭1只压力会大减，好在它们的体力都不是很高。

Level 5

胧月の咆哮

一开始变种荒神マルドゥ－ク就会登场，它每隔一段时间会召唤小型荒神，定期清理即可，1分钟后コンゴウ堕天出现，推荐优先将其击破，接下来单独与マルドゥ－ク作战的难度大幅降低，另外值得一提的是本次这两只荒神捕食后获得的荒神子弹属性正好是克制对方的，可以好好利用一番。

デュプリシティ

目标是1只コンゴウ和1只ヤクシャ・ラ－ジャ，都是听觉优秀的类型，推荐快速击破コンゴウ，它的移动速度要大大高于ヤクシャ・ラ－ジャ，体力也要低一些。





暗愚なる女王

任务开始我方同伴会被分散在桥的两端，而**サリエル**则会直接出现在玩家面前，推荐可以先和其他同伴会合，顺便清理周边的小型荒神，再将**サリエル**引诱到右边宽广的区域内干掉它。

スノ－・プロ－

コンゴウ堕天1只，中途会有小型荒神群出现，快速清理干净即可。

双角

目标是**シユウ**堕天和**ラ－ヴァナ**各1只，不要引起**シユウ**堕天的注意快速干掉地图右边的**ラ－ヴァナ**可以大幅减轻作战压力，但注意**ラ－ヴァナ**中途如果逃走捕食的话有可能会跑到**シユウ**堕天看得到的场所，在道路上设置陷阱进行阻拦是个不错的方法。

雪溪の蝗螂

任务开始后使用1个吸引敌人注意的道具后快速往另一边移动，这样能够一定时间内把两只荒神分开，**グボロ・グボロ**堕天登场后会往玩家所在的方向移动，争取在它们会合之前将**ボルグ・カムラン**打倒。

コ－ナ－バック

目标是**サリエル**堕天和**ウコンバサラ**各1只，开始先击破左边的**ウコンバサラ**，再将右边的**サリエル**堕天打倒，让它们会合的话会比较危险。值得一提的是打倒**サリエル**堕天获得的素材可以大幅强化目前最强的小型盾，建议多刷几次。

ファイヤ－・ファイタ－

先将周围的小型荒神清理干净再单独对付**グボロ・グボロ**堕天。

ウィ－ゼル・アウト

目标是**ヤクシャ**和**コンゴウ**堕天各两只，算是目前为止比较混乱的任务了，4只荒神会源源不断地冲上来，想要逐个击破基本不现实。不要贪图部位破坏，从能力比较低的**ヤクシャ**开始，直接击杀它们吧。

脚下照顾

先将面前的**シユウ**干掉再解决**ヴァジュラ**，场景中的**ザイゴ－ト**堕天可以优先清理以防止背后中冷枪。

绵津见の霹雳

目标是**ボルグ・カムラン**堕天，先清理其他小型荒神，注意它的高攻击力，多带上点回复道具。

ヘムロック・グレイル

一开始**ガルム**会出现在玩家面前，快速击破它，然后将**シユウ**堕天引出来1只，注意它逃跑的时候有可能会与另一只**シユウ**堕天会合，最好的方法还是一口气击破它，剩下1只就没啥难度了。

缭乱

一开始不要急着下去，等**サリエル**堕天进入巷道内后跳下去，中央会突然出现几只属性不同的**ザイゴ－ト**堕天，将它们清理干净就可以单独挑战**サリエル**堕天了。

ピュアリ－・モヒ－ト

任务开始30秒后**イエン・ツイ－**会登场，初期的小型荒神可以在这段时间清完，特别是不会动的那些。

茜色の冰块

虽然一开始**クアドリガ**堕天就位于玩家面前，但推荐还是一路往右边最宽阔的区域移动，一路清理小型荒神+回收素材，将其引到圆形区域内再与它战斗。



Level 6

コンクリ－ト・イグル－

目标是对荒神用的人型无人兵器神机兵，分为长剑型和大剑型两种，前者擅长使用范围攻击，后者则是蓄力攻击。开始后只会有1只在玩家面前，数分钟后另外两只会进行增援，优先干掉攻击范围较大的长剑型。

避雷針

ボルグ・カムラン1只，中途会有小型荒神突然出现，优先清理掉以免背后中枪。

篭眼

目标是ガルム和グボロ・グボロ堕天各1只，一开始两个目标会直接出现在玩家面前，想要分开击破难度很大。一个行动敏捷一个攻击力高，场面非常混乱，推荐玩家集中火力优先击破グボロ・グボロ堕天打开局面，部位破坏什么的量力而行吧，回复道具多带一些。

帝国の暴龍

先打倒所有的小型荒神再与ハン二バル对决，将其引到场景宽阔的地方战斗危险性会大幅下降。

イエロ－・サンセット

任务开始2分钟左右ハガンコンゴウ会出现，弱点属性为神，能在2分钟内击破ボルグ・カムラン堕天（雷）是最安全的。

ビトウイ－ン・ザ・シ－ツ

目标是グボロ・グボロ堕天（冰）和クアドリガ堕天各1只，两只的弱点都是火，任务开始后快速歼灭右边的クアドリガ堕天，グボロ・グボロ堕天（冰）一定时间后会自动走过来，两者会合的话场面会变得非常混乱。

レッド・バイキング

说是目前为止最混乱的一场战斗绝不为过，3只ラ－ヴァナ一开始就会分别位于地图左中右3个位置，不要惊动中间那只，先走右边消灭最远的那只ラ－ヴァナ，如果它逃走的话用远距离攻击或道具将其引回来，干掉后再将中央那只用同样的办法引过来，这样逐个击破就没什么压力了，千万不要将其引到下方狭窄的通道内，自己躲得过队友可没那么聪明。千万不要嫌麻烦，不幸被3只围攻的话就重来吧，场面混乱不说还会陷入不停救人的恶性循环中。

流える水鏡

一开始往后走回收场景中的素材，几只小荒神会自己追过来，正好将它们全灭后就可以单独对付本任务新出现的デミウルゴス了。

三重奏

グボロ・グボロ堕天（火）、ハガンコンゴウ和シュウ三重奏，开始后快速往最左边（D区）移动，集中火力打倒ハガンコンゴウ，速度够快的话不会引起另外两只荒神的注意，剩下的两只就简单多了，随意先击倒哪只都行，但要注意在D区作战的话，荒神被打退到岩浆区域里时玩家是无法追击的。

キングス・バレイ

任务一开始就会出现两只コンゴウ，以玩家现在的实力对付它们应该很轻松，不过要注意它们的体力和攻击力都有提高。成功打倒1只コンゴウ后ヴァジュラ乱入，此时要快速击破另1只コンゴウ，剩下ヴァジュラ后要火力全开集中攻击，因为右边还有1只暴走神机兵・长剑型出现，攻击方式和弱点都没有变化，只不过攻击力和体力提高了，争取在其赶过来之前将ヴァジュラ解决掉。

リヴォルト

对手是暴走神机兵・长剑型和暴走神机兵・大剑型各两只，一开始场上的两只分别处在不同的位置，快速冲下去消灭1只，接下来暴走神机兵会不断补充，同场不会少于两只，但实际难度不大，将它们其引到最上方宽广的区域内战斗即可。

回向する魂

目标是两只ハガンコンゴウ，且一开始就会同时出现，两只ハガンコンゴウ在一起场面会很混乱，如果能让同伴困住一只情况会好很多。ハガンコンゴウ活性化的时候要小心，攻击频率大幅提升。

照叶树林

サリエル堕天、ハガンコンゴウ和ヤクシャ・ラ－ジャ三重奏。一开始3只荒神都会聚集在一起，想要逐个分开难度很大，其中ハガンコンゴウ和ヤクシャ・ラ－ジャ是听觉灵敏的荒神，推荐先干掉体力最低的ヤクシャ・ラ－ジャ，如果中途ハガンコンゴウ和ヤクシャ・ラ－ジャ出现逃走捕食的情况，处于还在战斗的情况下不要去追，过一会它们就会自己回来的。

デプス・ボム

在6级任务里面难度较低，目标只有1只グボロ・グボロ堕天（火），它的攻击力和体力比较高，将初期位置的小型荒神清理干净再将其引过来打倒。

バスタ－カノン

目标是クアドリガ和コンゴウ堕天各1只，两只都是听觉灵敏的，很快就会会合在一起，推荐优先击破体力较低的コンゴウ堕天，场景中的小型荒神不妨碍到战斗的话就不用管了。

晩夏の蝉

目标只有1只ボルグ・カムラン堕天（雷）的任务，小型荒神比较多，可以先清理干净以绝后患。

视线

体型巨大的ウロヴォロス登场，场景很宽阔，多熟悉一下它的攻击模式，难度不会太大。

サイレント・サ－ド

目标是1只ボルグ・カムラン堕天（火）和两只グボロ・グボロ，后者的攻击力和体力会大幅上升，先消灭比较有威胁的ボルグ・カムラン堕天（火），最好能将其引到上方最宽广的平台上再开始作战。

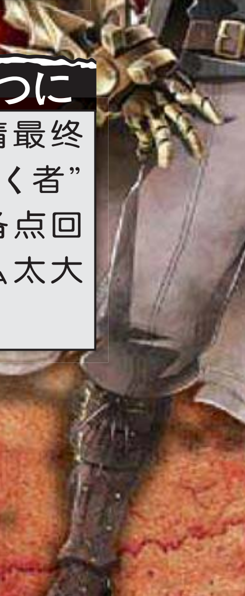
捿食

剧情中的零号神机兵出现，它的基础能力很高，多带些回复道具，熟悉它的攻击方式后其实很简单。

全てをひとつに

与主线剧情最终BOSS“世界を拓く者”的战斗，多准备点回复道具，没什么太大的难点。

通关后可以继续游戏，与支部长对话会开启Level 7的任务。



主线剧情荒神全攻略

小型荒神

ドレッドパイク

甲虫外形的小型荒神，最弱的荒神，没任何威胁，弱点属性是火、冰、雷、神。

オウガテイル

最具有代表性的小型荒神，特点是行动速度很快，但伤害不高，几种攻击手段都非常明显，对付单只时不会有任何压力，但群体在一起的话，场面就稍微有点混乱了，特别是中后期的任务，都是与其他中型和大型荒神一起出现的，与其他荒神同时出现的情况下要快速击破减少数量以绝后患，它的弱点属性是火、冰、雷。

オウガテイル堕天（冰）

オウガテイル的变种，行动方式和原始种一样，但能力经过了大幅强化，防御力要高出很多，对冰属性有很高的耐性，但对火属性耐性非常低，攻略方法参考**オウガテイル**。

ヴァジュラテイル（火）

オウガテイル的大幅强化变种，难度4级以上的任务中才会出现。体力和攻击力有了极大的提升，除了具备原始种所有的行动特点外，还会使用扫尾攻击，远距离攻击变成了火球，伤害颇高，弱点是冰属性。与中型荒神战斗时如果出现的话最好能优先清理，被偷袭到可是很痛的。

ヴァジュラテイル（雷）

雷属性的**ヴァジュラテイル**，相比较火属性变种的攻击力更高，会使用远距离的落雷攻击，后期基本会混在中型荒神堆里，也是要优先消灭的类型，弱点属性是神。

チョウワン

中型感应变种**イエン・ツィ**—召唤出来的小型荒神，特点和攻击方式和**オウガテイル**一模一样，除了颜色不同外没有任何区别，弱点是火、冰、雷，注意捕食它无法获得素材也不能获得特殊的荒神子弹，出现后直接击倒即可，无需捕食浪费时间。

ナイトホロウ

非常脆弱的小型荒神，只会使用远距离的炮击，一定时间后在目标位置引发爆炸，体力非常低且完全不会移动，锁定后几刀就可以解决。弱点是火、冰、雷、神，完全没有任何威胁。

コク-ンメイデン

和**ナイトホロウ**类似的无法移动的小型荒神，会对近距离的目标使用毒针，对远距离目标使用光线攻击，体力比**ナイトホロウ**高，在有中、大型荒神出现的情况下优先击破以免被其远距离干扰，弱点是火、冰、雷。

コクーンメイデン堕天（雷）

和原始种的区别在于全攻击附带雷属性，能力有所提升但依旧没啥威慑，用冰属性子弹很容易就能干掉它，注意它的落雷攻击有一定概率附加眩晕状态。

コクーンメイデン堕天（火）

火属性变异种，体力和攻击力更高，所有攻击方式和原始种相同，但附带火属性。近距离毒针增加防御力下降的效果，弱点是冰和雷。

コクーンメイデン堕天（冰）

冰属性变异种，攻击方式可参考**コクーンメイデン**堕天（火），所有攻击附带冰属性，近距离毒针攻击的范围增大，弱点是火属性。



ザイゴ-ト

前作中初期常见的小型荒神之一，长时间漂浮在空中，锁定后用铳击或跳跃攻击都比较有效，它会使用附带毒状态的瓦斯攻击玩家，在没有对应防御措施的情况下最好能携带上解毒道具，弱点是火、冰、雷。将其体力削减一定程度后它会掉落到地面，此时是捕食的最佳时机。

ザイゴ－ト堕天（火）

火属性变异种，体力和攻击力有所提升，但依旧还是很脆弱，使用贯通攻击瞬间就能打倒它，弱点是冰和雷两种属性。

ザイゴ－ト堕天（雷）

雷属性变异种，攻击属性全部为雷，被它击中一定时间内会处于攻击力低下状态，在混战中出现时一定要优先击破，弱点是冰属性。

ザイゴ－ト堕天（冰）

冰属性变异种，和前两种变异种类似，但体力要稍高一些，被其攻击到一定时间内会处于OP徐徐减少的リ－ク状态，以铳为主战方式的情况下一定要优先干掉它，弱点是火属性。

アバドン

随机出现的谜之小型荒神，能力非常低，两刀就能砍死，遇到玩家后会快速逃走，没有任何的杀伤力，相当于其他游戏中的幸运怪。将其打倒后可以获得非常好的交换用素材。一旦遇到后，画面中会出现语言提示，此时立刻追上去用铳或突进攻击快速击破它。

中、大型荒神

シュウ

非常常见的中型荒神之一，拥有两只巨大的翅膀，特点是攻击速度快、攻击频率高，会使用大量近距离格斗技。它通常会使用的攻击手段有：双手正面捶击，一定范围内引发震动，这招在玩家距离它很近的情况下经常发动，可以进行防御，**シュウ**在使用前会有很明显的蓄力动作，防御后会对其造成硬直，此时是攻击或捕食它的好机会；冲刺攻击，当玩家距离它较远时，它会使用低空冲刺攻击，这一招使用前准备时间很长，看到后有足够的时间来防御，防御后根据**シュウ**与玩家的位置选择近距离反击或远距离炮击；旋转双翅攻击，很大概率会在低空冲刺攻击后连续使用，使用前也会有蓄力的动作，波及的范围覆盖自身360度；气块攻击，当**シュウ**离玩家很远时会使用的远距离攻击，这一招发动前翅膀会有很明显的蓄力动作，看到翅膀往后挥动时就要防御了。**シュウ**的头部、两腕羽和下半身均可破坏，下半身很容易就能击中，两腕羽可以攻击侧面或者在双手捶击后的硬直时间内攻击，能给予其不小的伤害，头部就必须跳起攻击或在其硬直状态下攻击了。3个部位的弱点为破碎攻击和冰、火两种属性，任务前可以更换相应的刀身和子弹。另外，在成功破坏它的部位时，冲刺攻击的速度还会上升。破坏了对应部位并捕食完毕后，只需要猛攻它的头部，很快就能击倒它。

シュウ堕天

シュウ的强化变种之一，4级以上难度的任务中出现，所有的气块攻击变成了雷属性，波及范围大幅扩大。增加了连续投掷雷球的招式，准备时手中会聚集雷光，攻击范围非常大，不幸中招的话有一定概率附带眩晕效果，但准备动作明显，发动速度较慢，一定要防御。其他攻击方式和原始种一样，但攻击力大幅强化，体力也更高。可破坏部位和原始种一样，头和下半身的弱点为贯通，两腕羽的弱点是切断，火属性子弹打它伤害更高。

イエン・ツイ－

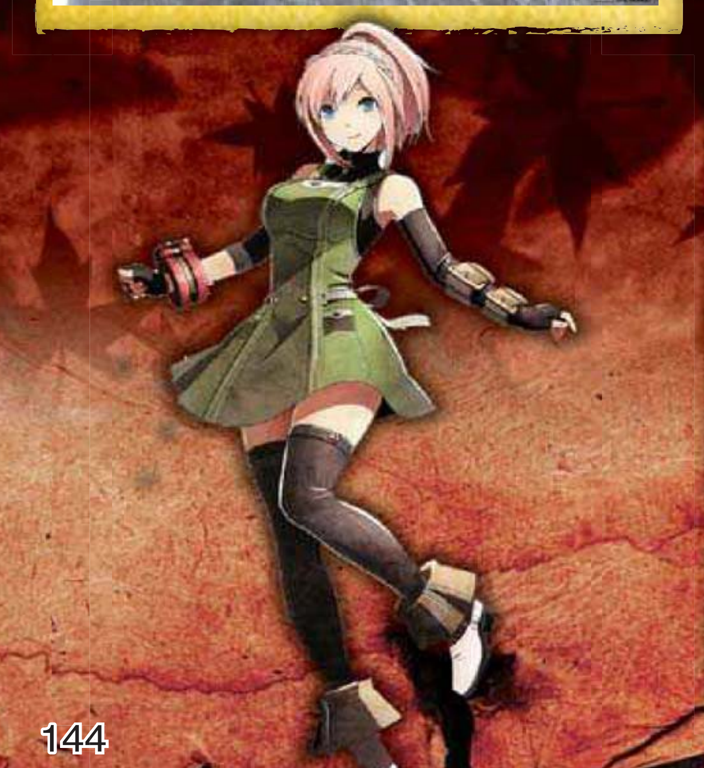
实际上也是**シュウ**的变种之一，最大的特点在于会召唤特殊的小型荒神**チョウワン**，并命令其对我方1人进行集中攻击。可破坏部位和原始种一样，弱点是火属性，在其召唤**チョウワン**时最好优先击破它们（当其逃跑后再次追上它时必定会立刻召唤出**チョウワン**），否则其高速攻击的干扰很容易对我方作战造成威胁，增加危险性。



ウコンバサラ

本作新增的中型荒神，外形类似鳄鱼，擅长使用雷属性攻击。它的攻击方式颇为丰富，大体分为突进撕咬、雷电攻击、飞扑攻击和甩尾攻击四种，突进撕咬又分为远距离、中距离和蓄力三种，远距离撕咬时有很明显的张嘴以及后退的动作，及时防御或往左右两侧回避都能躲开；中距离突进撕咬同样也有明显的张嘴动作，及时防御只会损失少量体力；蓄力撕咬前嘴中会聚集雷电，蓄力时间很长，有充足机会躲开或防御。雷电攻击分为两种，分别是在自身周围召唤雷电，以及向前方发射雷柱攻击玩家。向前方发射雷柱的攻击范围很小，发动前尾部会翘起，目标脚下出现雷电提示，一个侧面冲刺就能闪开，很容易判断；在自身周围召唤雷电前有一个吼叫的动作，同时身体周围会出现雷电的提示，1秒后自身周围出现雷电攻击范围内的所有目标，这招必须面对它进行防御或直接跳出它的攻击范围，否则有可能防不住（防御角度问题），在其冲刺以及飞扑攻击后很大概率发动这招，砍两刀后快速拉开距离是躲避这招最安全的方法。飞扑攻击会在玩家距离其很远时使用才会有威胁（近距离使用时不在其正面会相对安全），发动前全身会有放电的提示，到达玩家的位置也还需要1～2秒的时间，只要不是在硬直中，快速防御也能减少大量的体力损失。最后的甩尾攻击只会在玩家位于**ウコンバサラ**背后时发动，发动时尾巴会抬起，速度比较快，看到后立刻防御。**ウコンバサラ**可破坏的部位为头、尾巴和**タ－ビン**（背上的发电装置），头部和尾巴就不用多说了，背上的**タ－ビン**虽然看似要跳跃后才能打中，但实际上站在它的侧面攻击也是可以破坏的。对付**ウコンバサラ**最好的方法就是远距离时使用炮击，近距离或中距离跟在它的后背攻击它，只要不是在它的正前方，很多攻击都可以看到并及时防御。在角落内靠太近的话千万别贪刀，否则会因为其巨大的体型挡住视线而无法预先采取对策。**ウコンバサラ**的弱点属性是冰和火，两种属性的子弹可以大幅加快击破速度。值得一提的是这种荒神攻击性很低，在与其他类型荒神同时出现的任务中，可以将其放在最后击破，危险性很低，算是新增荒神中比较弱的种类了。





コンゴウ

猩猩外形的中型荒神，体型不算大但动作非常敏捷，它的攻击方式主要有以下几种：前滚式攻击，发动速度非常快，攻击自身前方直线上的目标，伤害不高但在攻击中很难及时防御，使用前会有一个起身的动作；捶地式攻击，发动前会有起身吼叫的前奏，发动后波及自身周围小范围内的目标，使用后它会倒地硬直数秒，此时是反击它的最佳时机；自身周围的旋风攻击，使用前**コンゴウ**会吸气并胀大肚子，看到这个动作后立刻进行防御或后退躲开；发射三方向的气块击玩家，发动前会有吼叫的动作，只要不在其正前方扇形范围内就不会有危险，当然看到后及时防御也可以；对前方的大型旋风攻击，类似气块的强化版，范围变大但射程变短，使用前的准备动作和前两招类似，防御、侧移都可以躲避。对付**コンゴウ**推荐用大剑，在其硬直的时间使用连续攻击很容易让其倒地或后退，不要贪刀，攻击后快速执行大剑专属的即时防御，危险性很低，带上雷属性子弹输出更快。**コンゴウ**可以破坏的部位分



别为颜、胴体和尻尾，其中颜和胴体的弱点是破碎、尻尾的弱点是切断，弱点属性为雷和火。3 个部位中只有正面的颜破坏起来难度较高，使用大剑的话可以增加破坏成功率；胴体只需猛砍它侧面很容易就能破坏，总体来说是实力比较弱但干扰能力较强的荒神。

コンゴウ堕天

冰属性强化变种，难度 4 以上的任务中登场。会使用原始种所有的攻击方式，不过气块变成了冰属性，增加了旋转攻击、蓄力攻击，这两招使用前会有非常明显且很长的蓄力动作，看到后立刻防御，之后是反击或捕食的最佳时机。实战下来还没有原始种难对付，虽然攻击和 HP 大幅上升了，但很多攻击速度变得极其缓慢，动作非常明显，它可破坏的部分分别为颜（头部）、**パイプ**（背上的发射口）以及尻尾，弱点分别为破碎、贯通和切断，弱点属性是火，不过如果是混战中出现的话，最好优先击破，它的干扰能力很有威胁。

ハガンコンゴウ

最终强化变种，没有了尾巴，但攻击力和体力再度提升，攻击属性变成了雷属性，绝大部分攻击的范围比**コンゴウ**堕天还要大。特别增加了一招大范围雷电攻击，发动前有吼叫的动作，全身放电并扑倒，范围覆盖自身 360 度，一定要防御，否则被击中会有概率眩晕。它可破坏的部分为双腕、背中结合以及背部的羽衣，弱点属性为神，推荐用大剑和喷射锤，攻击它两下很大概率能让其后退，最大程度减少其连续攻击的频率，同时破坏几个部位也更加容易。



ヤクシャ

本作新增的中型荒神，远距离人型狙击手，会使用右手的炮管进行攻击，攻击方式主要有：远距离炮击，这招攻击前目标位置的地面上会出现攻击范围提示，及时侧闪即可，防御很大概率会被击飞；远距离狙击炮，伤害高但行动前会有半蹲的明显动作，且攻击范围内也会出现弹道提示，只要玩家不处于硬直状态不难躲开；近距离炮击，这招比较麻烦，使用前会后跳并释放小范围的雷击炮，会攻击到自身正下方的目标，虽然可以防御但一般很难反应过来，好在攻击力不高，只要不长时间接近它猛砍忘记防御都不会中招；近距离的强力炮击，这招也是比较难防御的，但攻击范围仅为自身正前方，绕到背后攻击就不会有事。**ヤクシャ**的体力在中型荒神中偏低，攻击腿部很容易就能让其倒地，此时就是攻击和捕食的最佳时机。由于它的听觉灵敏，在有其他敌人的场合下，战斗的声音会吸引它缓慢向玩家所在的区域移动，可以根据情况选择优先击破它，防止被它赶到并在一旁狂放暗箭。**ヤクシャ**可以破坏的部位为头部和肩铠，使用跳跃斩或在其倒地时猛砍很容易能破坏，用短剑配合冲刺攻击也能轻易打中它的头部和肩铠，弱点属性为火、冰、雷，算是新增荒神中很弱但很麻烦的类型。

ヤクシャ・ラージャ

ヤクシャ的强化变种，4 级以上难度才会出现，除了保持原始种的特征外还多长了两只钢爪，增加的几种近距离攻击方式分别是：连续突进攻击，连续突袭 4 次，能攻击到自身前方扇形范围内的目标，速度非常快，使用前会有一个吼叫的动作，看到后只要处在其正面和侧面都要立刻防御；冲刺攻击，快速往前冲一段距离后使用钢爪将目标击飞，这招只会锁定其前方直线上的目标，启动前会有一个俯身的小动作；爪攻击，这招也是针对前方的，启动动作和冲刺攻击一样，但更难防御。和原始种相比，实战中尽量不要从正面攻击它，移动到侧后方再发动攻击能极大地避免危险。和原始种一样，通常情况下当其使用远距离狙击炮时是最好的攻击时机。它可以破坏的部分除了头和肩铠还增加了刚爪部分，弱点属性为火、冰和雷。破坏

刚爪和肩铠部分难度都不大，就是头比较麻烦，最好在其倒地后再猛击头部（3个部分用近距离的切断属性攻击效果都不错），除此之外它的攻击力和体力都有很大的提高，攻击时不要太贪刀，被反击就得不偿失了。



グボロ・グボロ

鱼型的中型荒神，听觉很灵敏，在远处被发现后会使用远距离攻击干扰玩家，转身时的动作比较慢，弱点很明显。グボロ・グボロ会使用的攻击方式较主要有：前冲攻击，这招发动速度快，但攻击范围仅为前方一小段距离，不要正对着它的大口；冲刺滑行攻击，使用前它会张嘴往后退，然后滑行很长的一段距离，直接防御即可；喷射三方向的水块，这招使用前它背上的喷水口会瞄准正前方，很容易分辨，快速冲到侧面或防御都可以；水弹三连击，只针对正前方且发动前背上的喷水口也会有瞄准动作，很容易避开；召唤远距离的毒沼，只有在玩家离它一定距离时才会使用，使用前头上的炮口会往上转动，目标周围地面会有明显的绿色提示，回避防御都可；爆发攻击，爆发后会连续拍击自身周围数秒，这招比较难预判，但发动后即使被击中也只会直接拍飞，发动频率很低，当其结束攻击时会有很长时间的硬直，这个时候是捕食的最佳时机；前冲拍击，当其活性化时很大概率会使用，连续突进并拍击自身前方扇形的区域，在侧面或背面不会有危险。グボロ・グボロ可以破坏的部分为牙、胴和背ビレ，3个部分只要攻击相应的位置就能破坏（背ビレ跳跃攻击或移动到后侧面都能攻击到），弱点是贯通攻击和火、雷属性，对付这个荒神其实只要位于其背后时注意防御，基本都伤不了玩家，加上体力并不高，总体来说较弱。

グボロ・グボロ堕天（火）

グボロ・グボロ的强化变种，难度4以上的任务中出现，大幅提高了攻击力和体力，它会使用原始种所有的攻击方式，同时所有的攻击变成火属性，攻击范围更大，被击中的话攻击力会大幅下降。可以破坏的部分为背ビレ、炮塔和尾ビレ，3个地方的弱点分别是破碎、贯通和切断（背ビレ和炮塔从侧面攻击，尾ビレ攻击后方），弱点属性为冰，与其战斗时一定要注意它的高攻击力，混战中比较麻烦的类型。

グボロ・グボロ堕天（冰）

能力和グボロ・グボロ堕天（火）一样，攻击属性全部为冰，范围增大的同时附带了防御力下降的效果，在混战中一定要优先解决，对队伍的生存力影响很大。可以破坏的部位和弱点都和グボロ・グボロ堕天（火）一样，弱点属性变成了火，打倒后可获得的素材更高级。

ラ-ヴァナ

新增的火属性大型荒神，特点在于其超高的行动能力、移动和攻击速度，是非常难对付的荒神之一。它会使用的攻击方式主要有：跳跃攻击，使用这招时它会快速在场景中跳来跳去，跳跃后会波及到自身脚下一定范围内的目标，不过准备动作非常明显，及时闪避或防御都可避免伤害；释放对前方的旋转火球，释放时它会停下，火球旋转持续2～3秒的时间，只要玩家不是贴着它的正面基本是不会中招的，此时还可以闪到它侧面或后面进攻；对正前方的超强直线炮击，使用前炮会放下，蓄力1～2秒后发射，同样有足够的时间让玩家躲开，注意如果被击中的话有可能进入眩晕状态；对前方左右的火焰炮击，这招使用前它会进行后空翻，直接躲在侧面、后面或正前方都很安全；对自身周围的火炎攻击，范围很大且持续时间长，当玩家距离它很近时会使用，发动前周身会出现火焰提示，必须立刻停止攻击往后退或防御（必须面对它防御），此时可以远距离赏它几发子弹。ラ－ヴァナ可破坏的部位包括前足、头和胴体，前两个部位只要在正面和侧面攻击即可，胴体的话则需要绕到侧面攻击，它的弱点是破碎、贯通和冰、雷属性的子弹。实际与其战斗的大部分时间它都

会在场景中不停地跳跃移动，同时也只有这招对玩家来说比较头疼，其他的攻击方式只要不在正面基本不会有太大威胁，用速度较慢的大剑类武器作战的话一定要注意随时防御。另外其活性化后，一定时间内炮击会变得很频繁，这段时间最好以防御、回避为主，被击中损血很严重。



ルフス・カリギュラ

本作新增的大型荒神之一，攻击力高、行动速度非常敏捷，攻击方式主要有：前扑攻击，发动前身体会往前倾，侧闪或防御都能避免伤害，攻击后会出现 1 ~ 2 秒的硬直，是玩家反击的最佳时机；双爪攻击，发动时的准备动作和前扑攻击类似，但速度更快，且范围波及自身前方 180 度，除非在其身后，否则很难躲避，老老实实防御吧，后期还会强化攻击力和距离；召唤自身周围的雷电攻击，召唤前它的自身周围会出现明显的蓝色闪电，后退或者防御都可；对前方扇形区域喷射雷电，发动前会趴下，口中出现雷电闪光，防御和侧闪都能躲开，这个时候如果玩家位于其身下、侧面或背面都是绝佳的攻击时机；前冲双腕攻击，这招速度极快，跳跃的距离也很远，但一般只会在其离玩家很远时才会使用，看到它跃起时马上防御完全来得及。它可以破坏的部位为头、左腕和**ブ－スタ－**（背上的小翅膀），但和其他荒神不同的是破坏部位以及打倒它都没有任何素材可获得，所以全力打倒它既可，弱点是火和雷属性。值得一提的是，捕食**ルフス・カリギュラ**后获得的荒神子弹威力相当不错，可以多加利用。



ガルム

同样是本作新增的大型荒神，外型酷似狼，行动非常迅速，擅长使用火属性攻击。会使用的攻击手段大致有：旋转攻击，当玩家贴近它身体周围时就会使用，连续旋转两圈，只能进行防御，闪避的话距离不够有可能被直接击飞；飞扑攻击，使用这招前它会奔跑一段距离然后迅速后退，后退时前方会引发炎爆攻击，看到它往自己面前跑过来就要立刻防御，否则很容易被炸飞；投掷火球，投掷前身下会出现火焰效果，只要不在它正前方就没有危险；前方拍击，当玩家位于**ガルム**前方时就会使用，这招最后一击附带火焰效果，最好能够及时闪避，否则最后一击即使防御也会被炸飞，伤害非常可观。对付**ガルム**最好的时机在于其飞扑和拍击后，会有 2 秒左右的硬直，位于其侧面或背面攻击能极大地减少危险。用属性子弹攻击它一定概率能够让它倒地，这个阶段也是进攻以及破坏部位的最佳时机。它可以破坏的部位包括头、**ガントレット**（发红光的手腕）、和后足，头部的破坏难度很大，优先破坏**ガントレット**（腕）和后足，这样再继续攻击这两个部位则有较高概率让其倒地，这时就能安全地攻击它的头部了，**ガントレット**和头的弱点是破碎，后足则是切断击，配合对应的属性攻击很快就能击倒它。

マルドゥーク

ガルム的强化变种，所有攻击附带火属性，攻击力和体力大幅提高，特别是体力，比起其他荒神要高出一大截。除了会使用原始种所有的攻击方式外，它的火球攻击变成了 3 方向的，不过防御起来并不难。**マルドゥーク**还有一个特点就是会吸引小型荒神，一定时间必须清理一次，否则小型荒神乱入会增加它的攻击命中率。它可破坏的部位和原始种一样，3 个部位用破碎和贯通比较有效，弱点属性为冰。由于攻击后的间隙很短，整体实力在大型荒神中算比较厉害的。



ヴァジュラ

前作中最具代表性的大型荒神，特点在于攻击力强且行动非常敏捷。行动方式和前作中基本一致，大致的攻击方式有：前方扇形的雷球攻击，攻击时它的正前方会有雷球出现，准备时间很长，很容易躲避；飞扑攻击，飞扑的距离很远，飞扑前会趴下，很容易判断，防御或躲避都可；召唤自身周围的雷电攻击，范围比较大，当其脚下出现雷电时就是发动前奏了，及时后退或防御；召唤雷球攻击远距离的目标，这招只会在玩家距离它很远的时候才会使用，速度和范围都很大，看到后马上防御才能避免伤害。**ヴァジュラ**大部分时间它都会在场景中跳来跳去，飞扑和冲刺都具有不小的威胁，而且这两招使用后硬直还很小，所以不要穷追猛打，当其停下来召唤雷球时才是最好的攻击机会，冲过去防御一下把雷球档掉后会有 3 秒左右的时间可以攻击它，抓紧这个机会攻击和捕食，当然也可以适当使用“**スタングレネ－ド**”创造攻击机会，会造成其长时间的眩晕状态。**ヴァジュラ**可破坏的部位是头、前足和尻尾，头的弱点是破碎，前足和尻尾是切断，弱点属性则是火、冰、神，除了头的破坏难度较大外，其他部分破坏起来并不困难。





ボルグ・カムラン

同样是前作中出现的荒神，外形类似蝎子，特点在于全身布满了装甲，防御力非常高，对付它使用破碎属性较高的武器比较好。它会使用的攻击方式有以下几种：突进攻击，突进前会将左右的盾合起来，看到它合起盾后防御或侧闪都行，这招的速度不快；向前方发射毒针，使用这招时它会先趴下并打开头上的发射口，毒针还分为追踪型和直线型，两种类型都可以直接防御；使用尾部的针连续刺周围的目标，发动速度非常快，当玩家在其周围时经常用，看到其尾部竖起后要立刻防御，好在范围虽广但伤害不是很大，针刺有时还会造成小范围的波动，不防御的话会被震退；全身 360 度的旋转攻击，当玩家位于其周围时会频繁使用，发动前会稍有停顿，但动作很小，通常会连接在突进攻击后，是最难防御的一招。与它战斗时不要太贪刀，打两下就闪，当其合起双手盾但不动的时候千万不要攻击它正前方，它会立刻突进攻击玩家，这个时候其实是绕到侧面捕食的最佳时机，用狙击铳攻击它有非常不错的效果。它可以破坏的部位为前足、盾和尻尾，其中前足和盾很容易破坏，尾巴的位置太高目标太小破坏起来比较困难，最好在其倒地时全力攻击，或者直接贯通弹打尾巴，一般来说两次足以将其破坏掉。它的弱点是破碎、贯通以及冰、雷属性，使用这几种属性的武器能大大加快击破速度。**ボルグ・カムラン**算是荒神中比较难对付的，最好能合成一把破碎和贯通属性很高的近战武器以及狙击铳专门对付它，用其他武器的话打起来非常吃力。

ボルグ・カムラン堕天（火）

4 级难度任务以上才会出现的**ボルグ・カムラン**强化变种，体力和攻击力都极大地提升了，可以使用原始种所有的技能，且所有技能都附带火属性，旋转攻击的范围要比原始种大出很多。它可破坏的部位包含盾、针和尻尾 3 个部位，3 个部位的弱点分别是破碎、切断和破碎，属性弱点是冰，与其战斗时多使用铳来贯通它的装甲。

ボルグ・カムラン堕天（雷）

能力和**ボルグ・カムラン**堕天（火）一样，只不过所有的攻击都变成了雷属性，攻击范围更大，弱点属性为火，攻略方式参考**ボルグ・カムラン**堕天（火）。

サリエル

天使型的中型荒神，游戏中为数不多的飞行系荒神之一，长期飞行在空中导致攻击起来比较麻烦，它的攻击方式大部分都是远距离系的，分别有：前冲攻击，当玩家与其距离很远时会使用，这招和シュウ的低空冲刺非常类似，发动前全身旋转并往下降，攻击自身前方锁定的目标，由于速度很慢，有足够的时间来防御，防御后还可以趁机砍它两刀；召唤自身周围的光柱攻击，光柱会将其包围起来，持续时间很长，当其往更高处升起时就要往后撤了，如果距离控制得好的话，这个时候可以趁机捕食一下（玩家自身不能碰到光柱，否则会受到伤害）；往前方释放毒雾，释放前会稍微往下降一点点位置，同时画面中出现紫色的雾，最好不要停留在其正前方；光线攻击，攻击范围同样是自身前方扇形的区域，使用前会露出头部的发射器并开始发光，看到头部发光的情况下远离她正下方的位置；释放空中毒雾，和前方毒雾类似，但释放时会位于高空，只有当玩家在空中攻击它的时候才容易使用，威胁不大。另外它还会在释放各种毒雾时释放几个发光的球在空中，这些球停留几秒后会变成光线攻击距离最近的目标，如果玩家附近有球的话一定要快速防御，否则必定被击中。**サリエル**可以破坏的部位是头、**スカ－ト**（裙子）和两足，这几个部分看上去比较难破坏，但实际上当其浮在空中时用铳快速射击它，很容易就能破坏它的**スカ－ト**，连续攻击下它又有很大的概率会掉落到地面，此时就是攻击两足和头部的最好时机，这两个部分耐久度也很低（头和两足用切断攻击，**スカ－ト**用贯通）。它的弱点属性是火、冰、雷，OP 全满的情况下猛轰，掉下来后狂砍回复 OP，反复几次就能击破它，它也是游戏中比较弱的荒神之一。

サリエル堕天

サリエル的强化变种，攻击力和体力的提升非常明显，同时技能附带的异常攻击命中率要比原始种高出一大截，它会使用原始种所有的攻击手段，并且比光柱攻击范围比原始种起码扩大了一倍以上，不要掉以轻心。**サリエル**堕天可以破坏的部位和弱点属性都与原始种一样，与其战斗最好带上各种异常状态恢复道具以防万一。

クアドリガ

装甲型的大型荒神，4 级难度以上的任务才会出现，特点是全身布满极为坚硬的装甲，以及非常丰富的攻击手段，它会使用的攻击方式大致有：远距离导弹，这招发动后其身后的装甲箱会开启，然后释放 6 枚导弹攻击玩家，可以侧闪或防御，导弹接触目标会爆炸，波及范围不算太大，且目标不一定是玩家；冲刺突击，前足会有抬起的准备动作，然后以很快的速度冲击前方直线上的目标，远距离看到其吼叫的时候防好即可；单发式导弹，发动前中央位置出现一枚巨大的导弹飞向玩家，速度同样很慢，推荐不要侧闪直接防御，它落地后会引发小范围爆炸，侧闪有可能被波及；自身周围圆形范围的火属性攻击，这招发动前周围会冒黑烟，位于它近距离范围内攻击都有概率触发，看到周围一片黑后立刻后退或防御即可；小距离跳跃，这招在近距离攻击它时会使用，动作非常慢，看到其吼叫就防御不会有太大的危险；后方导弹攻击，当玩家位于其后方攻击时会使用，往后跳一段距离后释放小型导弹攻击自身周围，这招发动速度同样很慢，在后方攻击时听到它吼叫马上防御就不会被击中；巨压攻击，玩家在其近距离正面和侧面时会使用，跳起一定高度后立刻往下压，使用前会抬起前足，速度很慢，防御或后退躲开即可；超远距离导弹，这招会在玩家离它非常远时使用，使用时会有语音提醒玩家，同时目标地点也会出现瞄准提示，中招的概率极小。实战中**クアドリガ**并不难对付，全力攻击它侧面危险性是最低的，这个角度还可以看到它几乎所有攻击的预备动作，防御起来比较容易（这个位置很容易破坏其排热器官）。它可以破坏的部位为前方装甲、排热器官（侧面部分）和**ミサイルポッド**（背后巨大的导弹箱），前方装甲的弱点是破碎，其他两个部位为贯通，弱点属性则是冰，算是实力很一般的荒神。



クアドリガ堕天

クアドリガ的强化变种，基础能力全面提升，攻击方式和原始种一样，不过火属性全部变成了冰属性，同时活性化时攻击会附带 OP 徐徐下降的リーク状态。它可以破坏的部位为前方装甲、**ミサイルポッド**、后足，弱点还是一样的，贯通和破碎的攻击效果非常好，实际上相比较原始种反倒更好破坏，特别是后足，整体的弱点属性为火。

神机兵・长刀型 / 大剑型

外型类似人型的新型对荒神用无人兵器，特点在于较高的体力和丰富的攻击手段，会使用的攻击手段有：跳跃攻击，高高跳起后使用剑捶击地面，这招攻击范围比较小、发动速度慢，使用前会有俯身的预备动作，玩家位于它正前方防御即可；对目标的 3 连击，使用前同样会跳起，防御时要注意它会连续攻击 3 次，不要急着出手攻击；炮击，使用前会将手中的神机抬起并向空中射击，目标位置会出现粉色的能量球，2 秒后发生小范围的爆炸，只要玩家不是贴着它都不会被波及；横向斩击，发动前同样有俯身的动作，攻击前方 90 度范围内的目标，动作很慢很容易躲开；三方向的子弹攻击，发射前会使用手中的铳瞄准目标然后释放三方向的子弹，速度很慢，在中距离才稍微有点威胁，贴近它侧面或背面都不会有危险；狂暴攻击，发动前会咆哮，然后猛击自身周围的目标，看到准备动作后立刻防御或后退；蓄力攻击，发动前同样会吼叫，然后用剑劈前方的目标，这招使用后 2 秒内剑会发红，随后使用 360 度的旋转攻击，防住第一刀后马上后退，蓄力攻击即使防住了也很费体力；高跳式蓄力攻击，和跳跃攻击类似，不过发动准备时间更长，威力也更大，但可以防御；冲刺攻击，突进一小段距离后将目标顶飞，发动前会有俯身的预备动作，只会攻击到自身前方直线上的目标，同样也可防御。实战中只要不是和其他中、大型敌人一起出现的话还是很好对付的，攻击速度普遍偏慢动作也很明显，不太贪刀都能及时防住它的攻击。另外要注意这两种敌人中，蓄力攻击（剑身发红）只有大剑型才会使用，两者外观非常相似不易区分，熟悉两者的攻击方式就能完全掌握对付它的方法。左腕、头部和背部是它可破坏的部位，左腕和头部用破碎切断效果不错，背部必须当其倒地或跳起才能攻击到，弱点属性为火、冰、雷、神，整体并不算难对付的敌人。

暴走神机兵・长刀型 / 大剑型

神机兵的强化版，攻击力和体力更高，攻击方式和神机兵一样，但攻击频率更高，总体的战术可以参考神机兵。



ハンニバル

本作中新增的大型荒神之一，高攻击、高体力、高敏捷是它最大的特点，攻击方式也丰富多样：前冲飞扑，发动速度非常快，准备动作不明显，当玩家位于其正前方中等距离时会使用，看到它冲过来要立刻防御；双爪攻击，使用左右爪攻击前方扇型区域的目标，发动速度快，当玩家位于其正前方时会被这招攻击，当其活性化时会增加 4 次攻击，不过发动速度会变慢，防御起来要比之前简单；甩尾攻击，位于其身后时很容易使用，发动前尾巴会抬起，范围很大，最好用防御来减轻伤害，想第一时间侧闪躲开很考验反应力；直线火球攻击，释放一个火球攻击前方直线上的目标，发动前口中会出现火焰，很容易判断；重捶攻击，发动前右手出现火焰，然后跳起重捶地面，波及范围比较大，但看到手中的火焰后移动到其后侧面或防御都行；自身周围火焰攻击，发动前它会飞到空中准备 2 秒，然后扇动翅膀发动火焰波及周围 360 度的范围，攻击范围非常大，不过攻击准备时间很长，防御起来无难度，但要注意此招为 3 连击，不要在攻击未结束前就放开防御；前方扇形范围的火焰吐息，和火球攻击一样发动前口中会出现火焰，后退或防御都能减少伤害。它可以破坏的部位为逆鳞（侧面）、笼手和头部，弱点为破碎和贯通，笼手和逆鳞从侧面攻击比较容易破坏，头部的话最好在其倒地后再进行攻击，弱点属性为冰和雷。实战中不要贪刀，成功防御其攻击后砍两刀就后退或继续防御，稳扎稳打的话，危险性实际上是很低的。



デミウルゴス

类似恶魔和牛的结合体，6 级以上难度才会出现的大型荒神，速度虽然相对较慢但攻击力、防御力和体力绝对出众，攻击方式比较少，大致有：释放 3 个冰块攻击前方目标，释放前眼睛和双脚会发蓝光，防御即可，注意冰块有一定追踪能力，防御完第一个就放开的话有可能被后面的击中，一定要等冰块全部消失再解除防御；自身周围的大范围冲击波，释放前双前足的肌肉和皮肤会被拉起分开，拉到一定高度后再合上，合上时周围 360 度内的目标都会受到巨大的冲击伤害，不过这招释放前起码有 3 秒的准备时间，完全可以冲过去砍两刀再防御，时间绝对足够，防御后也是攻击的最佳时机；突进攻击，突进的情况下会撞飞前方的目标，但速度很慢，防御即可；前足挥击，挥动前前足的皮肤一样会被拉开，拉到一定长度才会攻击，看到它单足拉长就准备防御。他可破坏的部位是头部、左前足和右前足，头部不用说，左右前足在其拉开皮肤时攻击最有效，当然倒地时皮肤也会处于拉开状态（用切断攻击效果相当不错），弱点属性为火和神。实战中打起来比较轻松，虽然防御高，但准备动作极其明显，再加上动作缓慢，可以说全身都充满了破绽，稍微熟悉下它的行动方式就能完虐了。



ウロヴォロス

拥有无数触手的超大型荒神，特点是速度慢，体型很大，防御力和攻击力高，会使用的攻击方式主要有：自身周围 360 度的范围攻击，使用前触手会深入地底，然后从地面伸出无数的触手，由于体型很大，攻击范围自然不小，不过这招使用前冲到它身下攻击倒反比较安全，还可以趁机砍它几刀；下压攻击，使用这招前它会站立起来，然后跳起下压，会波及自身周围很大范围内的目标，看到后防御即可；跳跃攻击，跳跃前有前扑的动作，看到后马上防御即可避免伤害；旋转攻击，当玩家位于其后方时会使用，同样是防御即可；光线攻击，使用前它会低下头，同时复眼发光，很容易判断。与该荒神战斗时通常都被其巨大的身躯所覆盖，预备动作容易看漏，如果是重型武器的话，最好不要跑到它身下，一旦其活性化会被莫名其妙地连续击中。在它身下时可攻击它的两足，看到它有站起的动作就快速防御，一般来说不会出现危险，其活性化时快速离开它的身下，等它狂暴完过后再冲到它身下继续砍。它可以破坏的部位为两足、角和复眼，两足不用说，很容易就能攻击到，复眼的话当其低下头时可以攻击，倒地时也可以打中，最后的角比较麻烦，通常状态是打不到的，只能用铳攻击。破坏部位用切断和破碎攻击，弱点属性为火、冰和神。





零号神机兵

这个家伙就是在剧情中出现机械兵，体型虽然不算大，但基本能力非常强，攻击方式也多种多样：远距离的雷球攻击，释放前会将胸腔打开，释放出的雷球会往 4 个方向飞行，雷球波及的范围虽然大但起始动作很明显；前方扇形的斩击，释放前手会变成巨大的剑，然后攻击前方扇形区域的目标两次，动作很快且范围大，看到它单手抬起后就要小心了；大范围的雷电攻击，预备动作和释放雷球时一样，然后单手按在地面引发巨大的爆炸，范围极广，看到它打开胸腔就要迅速防御；大范围跑动，经常使用的一招，速度很快，碰到的话玩家会被撞飞，距离它较远时要注意；旋转式斩击 / 捶击，这招发动前它会突然往反方向跑，然后立刻转身将手变成剑连续斩击身后 180 度范围内的目标，或者直接用手往地面重捶，看到其往后跑动的时候立刻防御，不会有危险；释放五个方向的光线，释放前身体会趴下并张开口，然后射出针对前方扇形区域的 5 道光线，动作非常明显一般不会造成太大的威胁；释放指定位置的雷击，释放前也会打开胸腔，然后目标玩家脚下会出现攻击提示，立刻防御或往后退才能避免伤害。实战中可以时常站在它侧面或身后，看清它的动作后快速跑到其身下猛砍，1 ~ 2 秒后及时防御，一般不会有危险，实际上它大部分攻击的死角都非常多。它可以破坏的部分为右腕、胸口和头部，右腕和胸口在其身下或侧面都能攻击到，头部的话即使是其倒地近距离也不容易攻击到，只能用炮击，值得一提的是，捕食它获得的荒神子弹威力和范围相当不错，攻击头部时可以多加利用。



世界を拓く者

本作主线剧情中的最终 BOSS，本体随时处于漂浮状态，拥有 6 只翅膀一样的爪子，它会使用的攻击方式为：前方巨型光线攻击，攻击前会将周围的爪子聚集在一起，然后释放巨型光线，速度很快但还是来得及防御；远距离的光球攻击，发动前会让爪子聚集在头顶，然后从头顶连续释放 3 个光球，光球着落的地点会出现小范围的光柱，碰到会受伤，看到其爪子旋转的话快速移动，光球肯定捕捉不到玩家；自身范围内的光柱攻击，当有角色接近它时会使用，召唤爪子插入自身周围的地面，然后自身中范围内出现光柱，看到爪子插地时收起攻击进行防御；召唤攻击，快速后退并召唤爪子插入自己前方目标的地面内，这招有人在其正面攻击时就会使用，速度很快，平时不要在其正面乱晃；超速突进攻击，突进前会召唤爪子到自身身边，自身周围出现旋转的特效，然后快速突进正前方直线上的目标，突进后会出现长时间的残影状态，攻击会持续一段时间，防御的话不要太早放开，会被击飞的；对前方的斩击，发动前会抬起左右的爪子，然后攻击前方扇形范围内的目标，看到爪子抬起后快速往侧面移动；自身周围的旋转攻击，发动前同样会将爪子收起，近距离的情况下经常使用。与它的战斗中，绕到其侧面或背面的情况下先防御，看到其出招目标不是自己再开始攻击，后期它的攻击频率会加快，攻击的时候千万不要贪刀，当其倒地时可以捕食，获得的荒神子弹威力非常大，多加利用，有机会的话多进行捕食。该 BOSS 中央的核心可以破坏，但无法获取任何素材，就不用刻意攻击了。

玩后感

比起 1 代来说，本作在画面、音乐和操作上基本持平，没有太大的突破。不过在内容上着实增加了不少，全新的必杀技和必杀弹系统使得玩家在战斗中的选择更多，部分必杀技成长后能在战斗中独当一面。新增的怪物数量比起前作多了大概一半左右，部分怪物的设计比起前作要认真很多，不单单只是颜色上的改变，攻击方式也有变化。任务总数近 200 个，游戏时间有足够的保障，可惜的是本作中的地图大部分是 1 代的，新增地图数量少不说，玩过后也完全无法给人留下印象。

掌机王自由谈

不同年代出生的玩家，其成长中的游戏环境并不相同。本辑收录的是一个90后玩家的游戏简史，那种游戏氛围熏陶中的游戏童年，对马修这种游戏管制贯穿整个学生时代的玩家来说还是很羡慕的。大家也都来分享你的游戏感想或游戏经历吧。当然，你的游戏感想也可以写成400字的短评发给“玩家点评”。

我的游戏简史

文 极夜

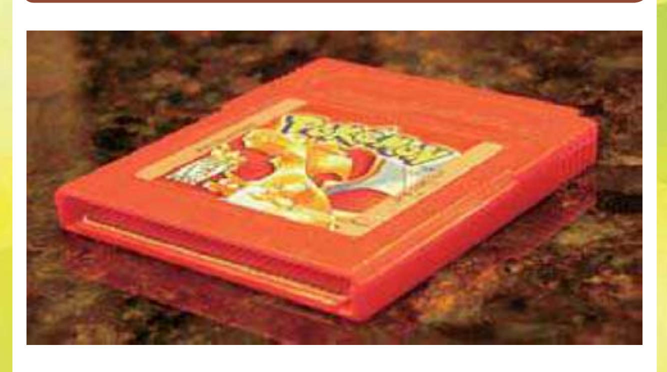
游戏从娃娃抓起

我呢，出生在1994年，我猜这是养育游戏少年的好年份——“小霸王其乐无穷”的声音回荡在千家万户，我想那时要有QQ签名的话，不少人应该都是这句。生在这么一个时代背景下，我老爹坚决贯彻了玩游戏要从娃娃抓起的思路，在我还在我妈肚子里时就天天拿“小霸王”在老妈面前给我熏陶，于是只能庆幸我没抱着手柄出生，否则医生非得背过去……

稍微长大一些后，我终于明白了游戏是个怎么回事，但是由于年纪还小，光是拿起手柄就会紧张到手柄都拿倒，所以游戏技术简直是让老爷爷的假牙都笑得满地找。不过游戏技术上的缺憾，并不能阻止我去生活中寻找灵感。

我那时住在北方常见的胡同里，就是中间一条过道两边皆是民宅那种。说实话，那条胡同和《魂斗罗》第二关超像的，所以我自愿成为保护地球的使者，拿起枪（玩具）向邪恶的外星人（邻居）开火，见了我勇猛无比的表现之后，邻居的孩子Y君也加入了我的队伍，当然，并没有什么“外星人”倒下，而我慢慢地也就感到无聊了——不过“战果”还是有的，我和Y君从那以后就成了朋友。

初接触掌机的快乐日子



转眼间我已经小学四年级了，家里的“小霸王”已经安息多年，那时我拥有了一台名为“开心小子”的山寨GB，我想我真正的游戏人生就是从那时开始的。有那么一天，老哥忽然神秘地给我拉到一边从口袋里掏出一盘《口袋妖怪 红》，要我回家一定要玩，然后就骑着自行车在夕阳下扬长而去

了。那时候家里已经对我严加管教了，所以回到家，我是偷偷地打开看……原来世界上还有这么好玩的游戏！从那一刻起，我真真正正感受到了游戏的乐趣，那是一种纯粹的乐在其中的东西。从那以后我发挥起了打游击的精神，为了防止夜晚台灯的光透过门缝被发现，我打着手电用被子蒙住头一遍又一遍不厌其烦地追求着游戏的乐趣。

Y君当时还停留在FC时代不能自拔，当他看到《口袋 红》时基本是从头震撼到腿那个级别的，所以他就顺其自然地成了我的超级跟屁虫，恨不得上厕所都恭恭敬敬地递上草纸，不为别的就为了玩会GB。那时候我的喷火龙练到了99级，只差一级就功德圆满，我把100级的大任交给了Y君，没想到第二天背包里变成了10级的小火龙……当时Y君给我的理由也挺有意思，他说这张卡有100级病毒，练到100级就掉档——这种分明炸出来的是油条却硬说是江米条的鬼话谁信啊！

时间又过了一年，Y君一哭二闹三上吊的技术更高超了，而且为他自己弄来了一台真正的Gameboy。不过很不幸，那台机器使用的是比较贵的7号电池，看他为电池钱黯然神伤的时候，抱着5号电池山寨机的我心里那是乐开了花。不管怎么说Y君成了我真正意义上的玩友，那时基本上已经进入了《金・银》的时代。虽然我的那张卡很不给力一对战就会死机，但是交换还是可以的。耿鬼、胡地一类通信进化的精灵给我带来的快乐至今记忆犹新。

数量与快乐

在初中以前我对游戏业界的了解很少，但在一次上微机课开小差上网时，我偶然发现了一样东西——NDS。从GB跨越到NDS大概就像原始土著看到电脑那般：两个屏幕，还有一个是触摸的；两个卡槽，还能兼容GBA游戏！当时我的小脑瓜已经装不下别的了，满眼都是NDS曼妙的身姿，从那以后我就开始关注游戏书刊努力学习游戏知识了。终于，在初三的时候L同学购入了NDS，当时我也一起参与了选购过程。卖我们主机的是一个带无框眼镜、眼神犀利的白胖型中年男人。我们到店里时他正在昏暗的店里吸着烟，现在一想电视剧里的奸商大抵也都是他那个样子，但是我们早被心仪主机冲昏了头脑竟然对他没有半点怀疑，失策……（后来那台机器一年就出问题了，是二手机的可能性大于99.99%。）我本想我快乐的NDS生涯就此开始，然而事实证明那只是我的一厢情愿。



由于NDS烧录卡用起来非常简单，头一次接触NDS的我就将机器下满了游戏，由于内核集成了金手指和即时攻略，我玩游戏便也不再像以前那般困难，但是游戏的乐趣却悄悄溜走了。面对菜单上整页整页的游戏，我开始焦躁不安，每天都有一种上了火的感觉。任何游戏只要玩一会就换下一个，稍微有些不顺利就直接删掉……那段时间我开始怀疑：我，真的喜欢游戏吗？

如今PSP静静躺在我手上，我并不是没有购买PSV或3DS的意愿，而是我终于明白：玩游戏的多少并不是快乐的标准，只需抓住眼前所拥有的那些快乐就可以了！

后记

如今Y君已经脱离掌机阵营多年，L同学也转职成了PC玩家。但我还在这条路上坚持着，以前的人和事都不可能重现了，可是曾经的那些快乐是无法抹除的。曾经有那么一个我，坐在游戏机前傻呵呵的欢笑着，我想将来也会如此，和游戏一起欢笑着，一定。






玩家点评

PSV 高达破坏者

厂商：NBGI　类型：ACT

评论人：Angelo_yang　评分：

虽然本作相比PS3版晚出了几个月，但全盘收录PS3版所有内容外添加的三十个任务和新的机体让人感觉诚意满满。这作高达最出彩的地方就是自由度：可以随意地组合高达部件，制作成自己的高达，还可以随意地改变高达的颜色和涂装，让喜欢个性的玩家也过了一把瘾。自由更换部件的设定也赋予了本作收集要素，而且收集难度适中，没有让人产生刷不到部件抓耳挠腮的感觉。

本作的画面总的来说还是非常不错，各个微小部件也没有明显的锯齿，战斗中的渲染做得非常好，游戏过程会让人觉得非常爽快。美中不足的是在菜单进入格纳库的读取画面马赛克感十足，好在游戏中的读取画面很不错。读取中按照说明的按键组合按下，相应的操作指示会亮起，可以说是方便玩家快速了解游戏操作的贴心设定。而音效方面就只能说一般了，光枪的音效也好，高达被打破爆炸的声音也好，都和以往的高达游戏音效差不多。

总体来说这是一款值得一玩的高达游戏，也是高达游戏里自由度最大的一款，高达饭们可千万不能错过。



3DS 口袋妖怪 X・Y

厂商：Pokemon　类型：RPG

评论人：赤鹫　评分：

对于这款开辟《口袋妖怪》新纪元之作，虽然之前已经看了半年多的预告片和图片，但实际进入游戏中还是被美轮美奂的画面吸引了，植被丰茂、人和口袋妖怪和谐共处在游戏中随处可以感受到，动画般的战斗更是让人热血沸腾。而音乐和音效由于来到了3DS平台，自然也得以大幅进化，很多地方的音乐都优美到值得让人放着游戏而静心聆听欣赏。

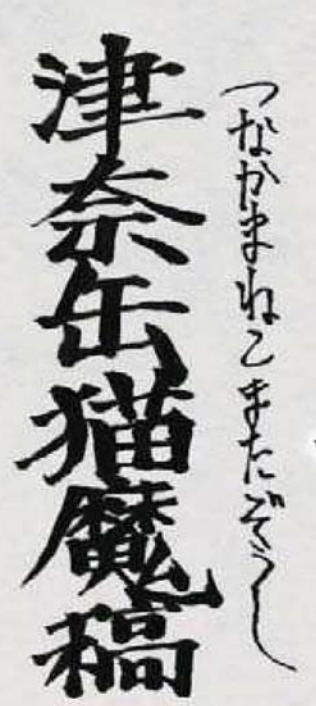
和以往相比，新增的口袋妖怪种类和数量都略少一些，但实际上对游戏的图鉴收集完全不构成影响，反而是增加的MEGA进化形态让玩家在新鲜感上更进一步，而且由于技能都经过重新演绎，因此即便是以往作品的口袋妖怪，用起来的感觉也是一样充满了新鲜感。新增的滑轮挺好用，大大加快了前期游戏的节奏，虽然在草丛里比走路还慢，但中盘入手的自行车也解决了问题：跑步、滑轮、自行车，在不同时段有不同的行走加速道具，这个设定笔者认为衔接得非常好。

最后说两个不足，首先是米亚雷市那么大的城市没有地图；而空战在游戏中没有什么太特别的感觉，希望官方能组织这种专门的空战大赛吧。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。





研究中心

文 苍穹　美编 Juxi

在游戏发售7个月后，《胧村正》的DLC“元禄怪奇谭”第一弹“化猫 津奈缶猫魔稿”才姗姗来迟，不过等待绝对是值得的！本DLC包含的内容相当丰富，除了新角色、新系统外，故事也对正篇的剧情进行了补完，500日元的售价相当超值，喜欢《胧村正》的玩家们切勿错过。

PSV	A・RPG丨动作角色扮演		
	胧村正		
	朧村正		
	Marvelous AQL	日版	2013年3月28日
	1人	4980日元	无对应周边
	相关攻略：Vol.202		

系统变化

想游玩本DLC，除了购买并下载外，还需将游戏升级到1.01版以上。DLC的系统与原作是基本一致的，故下面只介绍有所变化的方面，基本操作、画面解说等共通内容请参看《掌机王SP》202辑上的攻略。

主角形态

与正篇主角鬼助和百姬不同，DLC主角阿恋（お恋）并不能使用妖刀村正，她的特性是能通过△键在人形、猫形和化身这三种形态间变换（即屏幕上方的头梳、铃铛和魂魄图标）。当形态图标发光的情况下按△键，切换形态的同时还能发动类似居合斩的全体攻击。不同形态下的操作有一些细微的区别，下面逐一介绍。

◆人形（阿恋）

人形态擅长用利爪展开近身攻击，操作与鬼助和百姬一致，□键为基本攻击，连打按键最多能使出4下连续爪击。↑+□、↓+□、↓+□（按住再松开）分别可以使出上段、下段和蓄力爪击。按住□键配合←/→能发动突进攻击，阿恋在初始状态最多进行三段连续突进，借助锻炼系统能把连续突进次数追加到5次。下面推荐几个实用连招。



地面□×3→立刻按↓+□：相比地面四连爪，把最后一下改为下段爪击的伤害更大，且出招、收招速度更快，适合对站位固定的敌人展开连续输出。

挑空攻击→空中突进→空中□×4：用空中突进（最多5次）对浮空的敌人造成连续伤害，由于空中相对安全，基本不用担心其他杂兵的骚扰，熟练掌握后能保证一套连死一个目标。

挑空攻击→空中突进→空中□×3→（停顿）→空中□×3：上一招的变种，同样是先用连续突进把敌人推到最高空，区别在于空中只攻击3下，稍加停顿是为了取消第四下硬直较大的爪击，然后继续用三连爪击持续输出。具体操作有一定难度，要求玩家在空中要贴紧目标，且停顿的时机要反复练习才能掌握。

按○键发动的奥义需要消耗一定灵力，发动过程中角色处于无敌状态。根据发动时的位置，奥义还分为地面和空中两种情况：地上奥义初期为向前方快速突进的同时发动爪击，攻击后自动翻滚改变面部朝向，在锻炼系统的辅助下可以追加到三次攻击，横向突进过后接续垂直方向的挑空爪击，最后身处半空中时发动双爪攻击；空中奥义则为持续一段时间的旋转攻击，旋转结束时自动在半空发动双爪攻击，利用摇杆能控制旋转的方向，在锻炼系统的强化下可以延长旋转的持续时间并扩大攻击范围。

◆猫形（三毛）



猫形态身体小巧、攻击速度更快，但近身爪击的攻击范围和威力都逊于人形态。猫形态的特点是可以利用○键展开远距离攻击。首先，单按一下○键会开始蓄力，身边有几团鬼火表明蓄力在第几阶段（最多3段），在蓄力过程中按□或×键取消蓄力，蓄力的阶段能够保留，再次按下○键则能继续蓄力。之后，连点两下○键就会发动鬼火攻击，不同的蓄力阶段下发动的招式有明显区别，而根据角色所处位置的不同，鬼火在地面和空中的发射情况也有所差异。

地面不蓄力：横向发射单发鬼火（不耗灵力）。
地面蓄力1段：横向发射多发鬼火。
地面蓄力2段：横向发射带有炸裂效果的扩散弹。
地面蓄力3段：召唤大量小猫展开范围攻击，有较长的无敌时间。
空中不蓄力：斜向下发射单发鬼火（不耗灵力）。
空中蓄力1段：斜向下发射多发鬼火。
空中蓄力2段：向全方位发射自动追击的追踪弹。
空中蓄力3段：斜向下发射鬼火，着地后变成火柱。

◆化身



魂魄图标的菱形外边即表示化身槽，其随着玩家攻击敌人、获得魂缓缓积累，当化身槽蓄满时，才能切换到化身状态。之后主角能以完全无敌的特殊形态展开进攻，倒计时结束后自动还原，锻炼系统能够延长化身的时间。而根据变身前所处的状态，化身也分为两种情况。

阿恋→猫妖：巨大的猫妖（化け猫）有些类似正篇百姬传第五幕的BOSS“鵺”，□键为横向爪击、○键为垂直旋转攻击，借助锻炼系统还能令旋转落地时发生范围型的冲击波。



三毛→猫怪：猫怪（猫之怪）其实就是由众多小猫抱团组成的猫头，□键为横向旋转攻击，○键为喷出火球、形成火柱，经锻炼系统强化后能令火柱数量增加。从猫怪形态还原时是化为众多小猫散开，但没有伤害判定。

锻炼强化

前文数次提到的锻炼系统，正是DLC里取代正篇中妖刀锻冶的新系统，同样是以系谱图的形式展现。想解锁系谱图上的特殊能力需要消耗一定量的生气或魂，前者在吃料理时自动得到，后者则靠击倒敌人或收集场景中散落的魂来积累。

特殊能力分为两大类：“能力强化”类以圆形球状图标表示，有“力”和“技”两种字样，前者强化某形态的攻击力，后者则是掌握特殊技能，此类只要解锁就能立刻生效；“付与效果”类以护身符图标表示（图标上的字样为“效”），解锁后还需装备上才能发挥效果。锻炼系谱分作三大支线，对应阿恋、三毛和化身这3种形态。前期资源较紧时，建议优先解锁实用的付与效果以及能衍生出后续分支的能力。



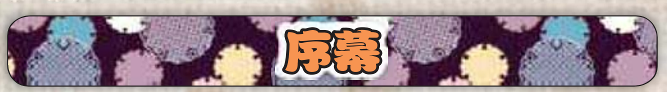
装备付与

主角可以装备三种护身符和一种装饰品，护身符在解锁“付与效果”类能力时自动得到，装饰品则在宝箱中或击倒BOSS后获得。需要注意的是，三个护身符槽从上到下分别对应阿恋、三毛和化身形态，效果并非通用的。举例说明，在第一栏装备“极意[天花]”后，阿恋的连续突进攻击能增加到5次，但三毛形态下连续突进攻击次数的上限仍为3次。而装饰品则是对所有形态都有效的，故如何搭配护身符和装饰品也是本DLC的一个重点。



流程攻略

下文攻略以BOSS战的要点为主，并结合死狂难度特性介绍较为安全的战术打法，供各位玩家参考。



序幕

路线 三河

BOSS·右近&左之助

拔刀技：收刀入鞘后向前方发动拔刀斩，如果收刀时带有闪光特效，之后的突进距离和攻击威力都大幅提升。普通版在原地防御即可，强化版有充足的时间跳起回避。

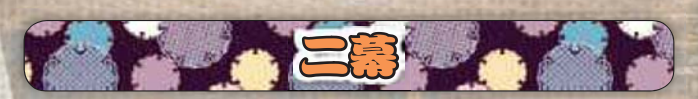
环形剑气：举刀过头往下劈砍，朝前方放出1~2个黄色的环形剑气，飞行轨迹呈弧线。威力不大，原地防御即可。

月牙剑气：举刀过头往下劈砍，朝前方放出一道月牙形剑气，飞行轨迹呈直线。可向前翻滚躲过或跳起回避。

合体技：爆斗气状态下发动，两人身上同时发出亮光并从画面中消失，1秒后向玩家所在位置发动V字型的交叉斩。在对方消失后利用二段跳和空中突进，保持滞空在屏幕正上方，那里是此招的死角。



首战面对两名武士，由于道具、装备、锻炼等系统皆未开启，只能凭基础操作来与其抗衡。对付持刀型敌人，先用连续的攻击砍断对方的刀才能破防、进而造成伤害。能发动△键全体攻击时不要吝惜，其能大幅提升断刀效率。不推荐用蓄力爪击来断刀，因为其硬直时间稍长。战斗时建议根据衣服颜色的区别认准一个砍，且尽量不要被夹在两人中间，免得腹背受敌。死狂难度下注意自己的灵力槽，对方的大部分攻击都可以防掉，而拔刀技直接按住□键能利用伤害取消判定化解。武士爆斗气后果断变身猫妖，用爪击很容易破防，并对其造成较大伤害。尽快击倒一个后，对付落单的武士就能轻松不少了。



二幕

路线 三河→远江→骏河→甲斐→武藏

BOSS·团三郎

此战相信让不少玩家大为头痛，狸猫团三郎能幻化成多种形态，攻击方式非常丰富，死狂难度下稍有不慎就满盘皆输。每次打退一个形态，狸猫的本体都会现身一次，如此反复。下面按照各形态分析打法。

·第一形态

女性飞头：上下颠倒着飞行的女性头颅“逆さ首”本身没有伤害判定，但她会不断放出蓝色鬼火，鬼火落地时还会腾起一条火柱，不过伤害判定范围比视觉可见范围低一些。

云中大鬼：藏身于黑云之中的“掴み鬼”时隐时现，现身时会用手抓住玩家，或是只探出头部从眼球发射出一圈紫红色的飞弹。

此阶段由于空中飞行的物体很多，场面会显得较为混乱。建议合理利用场景的宽度，把大量鬼火甩在身后，身边碍事的逆首或鬼火挥刀砍开。但需注意鬼火形成火柱后切勿靠近，否则灵力损失较大。移动时以空中突进为主，落地前也要按住□键，这样纵使碰到火柱也能靠伤害取消化解。玩家的注意力应集中在高空的黑云上，仔细观察就会发现，黑云并非左右对称的，边缘较高的一侧就是大鬼会现身的一侧，掌握此规律后能保证自己处在安全范围，大鬼一伸手就上去痛击。如果大鬼用眼部飞弹攻击，挥刀弹返即可造成巨大伤害。在死狂难度下被大鬼捉住是不会致死的，但期间不能被鬼火碰到。

·第二形态

巨首：身形巨大的“おとろし”只有下压一种攻击方式，虽然范围广、威力大，但由于速度较慢，用空中突进很好躲避。

尻目：有跳跃撞击、连续突进和发射飞弹三种招式，都是朝着屁股方向的，所以绕到它的头部位置展开攻击相对安全。在一只尻目被击杀后，另一只会巨大化（HP不满一条时补满），跳跃撞击落地时带冲击波效果，发射的弹幕也会更密集，对灵力槽的消耗极大。

此阶段建议优先干掉“おとろし”，省得它占据一大块地方影响我方走位，当它消失后就用空中连续突进向两侧回避，等其落地再继续上去追击。尻目初期的招式威胁相对较小，只要跳起躲开突进和撞击即可，飞弹可以挥刀砍掉。攻击两只尻目时注意均摊伤害，将两只的血量都减到最低，然后用△键的全屏攻击可以同时解决，免得其巨大化后徒生事端。

·第三形态

飞头蛮·男：招式如下①头部巨大化后舌头攻击（判定向右）；②嘴部持续喷出火焰；③身体不断敲击狼牙棒，向地面制造冲击波。

飞头蛮·女：招式如下①头部巨大化后啃咬攻击（判定向左）；②嘴部持续喷出火焰。

战斗最难的阶段，两个飞头蛮空中、地面火力丰富，重叠在一起的攻势让人防不胜防。战斗的诀窍在于初期站位——当击退前一阶段的狸猫

后，立刻移动到版面最右端，原地等待飞头蛮缓缓靠近并保持在这个区域迎敌。这样的好处是初期只有女性飞头蛮会飘过来，她的啃咬攻击打不到玩家，纵使男性飞头蛮也跟过来，只要不往左走，他的身体就不会发动冲击波攻击。如此一来玩家只需注意对方的空中招式，战斗压力大大降低。战前建议购入几个“勾玉”以补充灵力，面对对方喷火攻击时不好躲就用原地防御硬扛。飞头蛮的可攻击部位只有头部，目标虽小但很容易打出硬直，其被打浮空后要果断追击以增加伤害。击破一个后继续保持在这个位置迎敌，在没有地面冲击波的干扰下另一个就很好解决了。

·本体形态

爆炸：预兆是全身发光，爆炸的伤害不低，灵力不足时容易断刀，

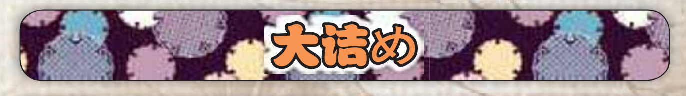
变钟：自身处在牢固的铁钟内，钟外有一个小鬼，绕到背后攻击几下或是放置不管一会儿就能现出原形。当小鬼举起锤子时，玩家从正面攻击势必受到伤害。

金玉：巨大化的“金玉”攻击，看着吓人其实原地防御即可。

爆炎：跳到空中向下方投掷一排火炎，落地时带有爆炸效果。

面对被打回原型的狸猫同样不能轻敌，主要原因在于其行动飘忽，如果玩家放松警惕很容易导致前功尽弃。攻击时不要贪多，一旦狸猫发光或消失就立刻拉开间距，尽量躲开爆炸范围，其他招式凭借防御就能轻松应对了。





路线 武藏→甲斐→骏河→远江→三河

BOSS·重松新左卫门

突进：平举剑后向前方发动长距离突进，收招时有较大硬直，爆斗气后会来回突进两次。看到其起手就立刻跳起并保持滞空。

小型电球：向后跳跃的同时往身前放出3个电球，直接挥刀砍掉即可。

三连斩：分为地面连斩和跳斩两种，第三下剑斩都伴随着月牙形剑气。

月型剑气：原地挥刀向斜上方和前方发出月牙形剑气，威力不大，可直接防御。

近身踢击：玩家近身后才会发动（断刀时也能用），且脚踢无法防御。猛攻中不注意的话容易被这招偷袭到，但可以凭借按住□键的伤害取消判定化解。

乱斩：举刀在身前并发光蓄力，之后向前方突进并发动大范围乱斩型攻击。可趁对方蓄力时移动到其身后。

大型剑气：举刀在身后并发光蓄力，之后发动大范围的剑气，若玩家在对方蓄力时移动到其身后，有时他的发招也会自动调整方向。蓄力时发白光的普通版可以跳到最高空并结合突进避过，蓄力时发红光的强化版判定范围为全屏，威力极大，切勿生扛，建议用地面奥义的无敌时间穿到剑气后。

残影分身：举剑过头原地转身，留下一个暗红色的残影，分身自行展开攻击一次后就会消失。

拔刀斩：收刀入鞘的同时发光，拔刀斩有大范围的判定，轨迹不好预判，建议提前拉开距离。

下落突刺：跃至高空后向地面突刺，落地时伴随着大范围的冲击波、威力极大，建议尽快拉开间距的同时保持滞空。

必杀技：征兆为屏幕变暗，BOSS会喊出“奥义”的语音。随后与分身一同下落突刺后再发动拔刀斩，或是一边做长距离突进一边乱斩。需尽快用连续突进拉开距离躲避。



此战相比正篇的雪之丞一役要难一些，重松招式繁多且不乏大威力的杀招。前期同样要猛攻破防，断刀后BOSS就发不出剑气了。在猛攻时需时刻注意对方的动作，避开一些耗灵力较多的招式，趁对方处于硬直状态时也能成功命中。战斗中尽量尝试用突进绕背攻击，这样也利于避开一些正面的招式，故不要把对方逼到版边。BOSS的血量削减后会先后招来两波杂兵（自己则躲到版边），武士能使用拔刀斩、剑气斩等，建议提前预留好全体攻击，杂兵一出现就立刻△键断刀并秒杀，免得场面混乱。BOSS放出红色残影后建议拉开距离，否则同时面对两种招式不容易应对。把BOSS砍剩最后一条HP、对方爆斗气后就不会防御了，但攻势也异常猛烈，建议把化身槽留到这个阶段，并准备几个“勾玉”，与其展开对攻，争取尽快结束战斗。

通关以后

任意难度通关后，地图上的白色结界全部解除，玩家可以操纵阿恋前往各地，挑战正篇流程里的BOSS和各个魔窟，再次去击倒第一、第二幕的BOSS也能得到饰品。地图界面会显示各地BOSS和魔窟的挑战完成情况，祠堂的传送功能也会开启。在击倒全部16个BOSS（即鬼助、百姬流程中全部8幕的BOSS）后得到特殊的装备品“转变の导べ”，效果为当前装备的所有护身符效果上升。装备着该饰品再度挑战重松新左卫门，BOSS战获胜后就会迎来真结局。

奖杯要点

DLC“化猫 津奈缶猫魔稿”的奖杯组包含1个金杯、2个银杯、3个铜杯，全奖杯的理论耗时在15小时左右。1.01版的奖杯BUG已经在1.02中得到修正，具体条件和打法要点如下。

本怀の果てに

铜杯

取得条件： 完成“津奈缶猫魔稿”的大诘

魍魉变化の凶行


铜杯

取得条件： 以猫妖或猫怪的形态给BOSS致命一击

猫多罗韦驮天


铜杯

取得条件： 在1个小时内通关“津奈缶猫魔稿”

奖杯说明： DLC本身的流程不长，从前面的攻略路线也可以看出，第二幕和最后一幕等于走了一个来回。故建议在首场BOSS战结束后，在三河区域先往左走两个场景，到祠堂存档，之后一路杀奔武藏，途中不要触发任何一个祠堂，直到第二场BOSS战前的存档点再作回复和存档，击倒狸猫团三郎后立刻使用“青铜の镜”瞬移返回三河，这样就能节省一半的赶路时间。注意游戏中按Start键后系统仍会不断计时，挑战过程中想暂停需按PS键返回主界面。

物の怪の正体见たり


银杯

取得条件： 完成“津奈缶猫魔稿”的所有结局

奖杯说明： DLC包含两种结局，即普通结局和装备“转变の导べ”击倒重松新左卫门后的真结局。原本的奖杯BUG在1.02版补丁中已修复，玩家们可以安心游戏了。

超绝·魔黑缶猫大暴


银杯

取得条件： 在“死狂”难度下完成“津奈缶猫魔稿”的大诘



奖杯说明： 以“修罗”难度完成任意结局，新开游戏时便会出现“死狂”难度。由于阿恋的奥义不像正篇主角那么逆天，故“砥石+奥义连发”的无脑战术不可行，挑战死狂需要反复练习。虽然BOSS的能力跟主角等级是对应的，但玩家可以多积攒一些魂，利用锻炼系统强化攻击力，这样在战斗中能相对轻松一些。

魔窟の首领猫


金杯

取得条件： 用阿恋通过所有的魔窟

锻炼系谱资料

最后给出锻炼系谱中的所有资料，装饰品和料理等资料限于篇幅就不重复了。

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
心得[智水]	付与效果	吸收给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	魂100	力3、体力3
攻+3・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+3	魂274	–
攻+4・化身	能力强化	化身的攻击力+4	魂263	–
攻+3・三毛	能力强化	三毛的攻击力+3	魂269	–
攻+4・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+4	魂302	–
攻+5・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+5	魂333	–
秘法[劫火]	付与效果	攻击力随着连击次数的增多而上升	生气164、魂131	力4、体力4
攻+6・化身	能力强化	化身的攻击力+6	魂320	–
攻+5・化身	能力强化	化身的攻击力+5	魂290	–
化系ぎ其ノ壹	能力强化	化身状态的持续时间延长	生气660	–
心得[法眼]	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.2%	生气166、魂133	力6、体力6
攻+5・三毛	能力强化	三毛的攻击力+5	魂326	–
攻+4・三毛	能力强化	三毛的攻击力+4	魂296	–
魂保ち其ノ壹	能力强化	灵力的消耗量减少10%	生气1000	–
攻+7・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+7	魂368	–
攻+12・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+12	魂624	–
秘法[夜叉]	付与效果	低几率一击杀死敌人	生气184、魂147	力8、体力7
攻+8・化身	能力强化	化身的攻击力+8	魂353	–
秘法[破邪]	付与效果	给敌人造成的伤害上升5%	生气311、魂249	力11、体力10
攻+10・三毛	能力强化	三毛的攻击力+10	魂612	–
攻+6・三毛	能力强化	三毛的攻击力+6	魂361	–
鬼火炙り	能力强化	三毛的地上灵气扩散弹的弹数增加	生气1020	–
攻+18・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+18	魂836	–
爪研其ノ壹	能力强化	阿恋的地上奥义的连击次数增加1	生气2206	–
攻+16・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+16	魂722	–
攻+19・化身	能力强化	化身的攻击力+19	魂803	–
攻+17・化身	能力强化	化身的攻击力+17	魂693	–
攻+13・化身	能力强化	化身的攻击力+13	魂599	–
心得[法雨]	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复1%	生气361、魂289	力14、体力14
攻+26・化身	能力强化	化身的攻击力+26	魂1076	–
攻+13・三毛	能力强化	三毛的攻击力+13	魂708	–
怨み节其ノ壹	能力强化	攻击力随着生命力的减少而上升，最大5%	生气2251	–
攻+15・三毛	能力强化	三毛的攻击力+15	魂819	–

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
秘法[成劫]	付与效果	全体攻击的伤害上升10%	生气418、魂334	力19、体力18
攻+23・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+23	魂1121	–
攻+21・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+21	魂968	–
旋毛风	能力强化	阿恋的空中奥义的攻击时间延长	生气2322	–
心得[冥加]	付与效果	受到的伤害减轻10%	生气978、魂782	力45、体力43
秘法[幻化]	付与效果	奥义造成的伤害上升20%	生气804、魂643	力35、体力34
攻+23・化身	能力强化	化身的攻击力+23	魂929	–
杂し立て其ノ壹	能力强化	化身槽的积蓄速度上升	生气2274	–
心得[离苦]	付与效果	生命力在70%以上时受到攻击不会硬直	生气1189、魂951	力56、体力53
猫に小判	能力强化	金钱获得量增加5%	生气2369	–
攻+18・三毛	能力强化	三毛的攻击力+18	魂949	–
攻+20・三毛	能力强化	三毛的攻击力+20	魂1099	–
心得[真知]	付与效果	吸收魂的时候灵力回复量上升	生气661、魂529	力26、体力26
更舐め	能力强化	吸收给战斗不能的敌人造成伤害的3%回复自己的生命力	生气3112	–
攻+26・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+26	魂1297	–
攻+29・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+29	魂1502	–
攻+31・化身	能力强化	化身的攻击力+31	魂1442	–
攻+28・化身	能力强化	化身的攻击力+28	魂1245	–
巻き落とし	能力强化	猫妖的旋转攻击着地时能发生冲击波	生气3048	–
攻+25・三毛	能力强化	三毛的攻击力+25	魂1472	–
攻+23・三毛	能力强化	三毛的攻击力+23	魂1271	–
寝込み疗治	能力强化	三毛状态下蹲时灵力徐徐回复	生气3175	–
攻+37・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+37	魂2752	–
魂保ち其ノ贰	能力强化	灵力的消耗量进一步减少10%	生气4991	–
攻+30・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+30	魂1739	–
秘法[空华]	付与效果	连续突进攻击的次数增加1	生气1445、魂1156	力68、体力65
化系ぎ其ノ贰	能力强化	化身状态的持续时间进一步延长	生气4889	–
攻+32・化身	能力强化	化身的攻击力+32	魂1669	–
攻+40・化身	能力强化	化身的攻击力+40	魂2642	–
真髓[慈悲]	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复2%	生气1756、魂1405	力80、体力77
攻+28・三毛	能力强化	三毛的攻击力+28	魂1704	–
猫喚びの舞	能力强化	三毛召唤猫的数量增加	生气5093	–
攻+34・三毛	能力强化	三毛的攻击力+34	魂2697	–
极意[坏劫]	付与效果	全体攻击的伤害上升20%	生气2135、魂1708	力93、体力89
攻+50・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+50	魂4067	–
攻+44・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+44	魂3346	–
极意[降魔]	付与效果	攻击力随着连击次数的增多大幅上升	生气3834、魂3067	力131、体力125
极意[华严]	付与效果	奥义造成的伤害上升30%	生气5665、魂4532	力154、体力147
攻+46・化身	能力强化	化身的攻击力+46	魂3212	–
极意[罗刹]	付与效果	高几率一击杀死敌人	生气3154、魂2523	力119、体力114
真髓[光明]	付与效果	吸收给敌人造成伤害的2%回复自己的生命力	生气4660、魂3728	力143、体力136
攻+41・三毛	能力强化	三毛的攻击力+41	魂3279	–
攻+48・三毛	能力强化	三毛的攻击力+48	魂3986	–
真髓[智慧]	付与效果	吸收魂的时候灵力回复量大幅上升	生气2595、魂2076	力106、体力101
爪研其ノ贰	能力强化	阿恋的地上奥义的连击次数再增加1	生气24267	–
攻+57・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+57	魂6337	–
攻+66・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+66	魂9957	–
杂し立て其ノ贰	能力强化	化身槽的积蓄速度进一步上升	生气23772	–
攻+53・化身	能力强化	化身的攻击力+53	魂3904	–
攻+59・化身	能力强化	化身的攻击力+59	魂6084	–
攻+63・三毛	能力强化	三毛的攻击力+63	魂9758	–
攻+54・三毛	能力强化	三毛的攻击力+54	魂6210	–
火车送り	能力强化	三毛的空中灵气追踪弹的弹数增加	生气24762	–
极意[天花]	付与效果	连续突进攻击的次数增加2	生气6886、魂5509	力165、体力158
攻+72・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+72	魂15972	–
真髓[白业]	付与效果	受到的伤害减轻20%	生气16648、魂13318	力196、体力188
极意[法剑]	付与效果	给敌人造成的伤害上升10%	生气13044、魂10435	力185、体力178
攻+68・化身	能力强化	化身的攻击力+68	魂9559	–
攻+74・化身	能力强化	化身的攻击力+74	魂15333	–
真髓[天眼]	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.5%	生气26154、魂20923	力206、体力197
攻+70・三毛	能力强化	三毛的攻击力+70	魂15653	–
真髓[灭谛]	付与效果	生命力在50%以上时受到攻击不会硬直	生气8370、魂6696	力174、体力167
攻+77・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+77	魂51297	–
攻+73・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+73	魂26359	–
大风回し	能力强化	阿恋的空中奥义的攻击范围扩大	生气86007	–
攻+78・化身	能力强化	化身的攻击力+78	魂49245	–
攻+76・化身	能力强化	化身的攻击力+76	魂25305	–
鬼火地狱	能力强化	猫怪火球攻击的强化弹数增加	生气84252	–
怨み节其ノ贰	能力强化	攻击力随着生命力的减少而进一步上升，最大10%	生气87762	–
攻+72・三毛	能力强化	三毛的攻击力+72	魂25832	–
攻+77・三毛	能力强化	三毛的攻击力+77	魂50271	–
攻+86・お恋	能力强化	阿恋的攻击力+86	魂143351	–
攻+88・化身	能力强化	化身的攻击力+88	魂137617	–
攻+86・三毛	能力强化	三毛的攻击力+86	魂140484	–
秘奥[无动]	付与效果	在地上展开防御架构时不消耗灵力	生气35049、魂28039	力215、体力206

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 钢琴

MicroUSB转3DS充电转接头



品名	3DSLL/3DS用ACプラグ变换コンバ-タ【MicroUSB变换コンバ-タ3DS LL】
出品	Game Tech
对应机种	3DS LL/3DS
官方价格	1680日元

科技的发展促使便携电子产品成为人类日常生活中极为重要的物体，例如智能手机、平板电脑等，但出于安全和技术水平等问题，目前绝大部分便携电子产品的电池容量并不高，并且还容易老化，因此不得不在身边常备充电器和移动电源。MicroUSB转3DS充电转接头是Game Tech出品的一款很方便的3DS充电用具，可以将安卓手机充电线变成3DS/3DS LL充电线，免除多线操作的麻烦。

三丽鸥掌机用清洁布袋



品名	サンリオ ゲ-ム机用クリ-ナ-巾着
出品	Cyber
对应机种	全机种
官方价格	924日元

说到Hello Kitty，各位一定不会陌生，这只无口猫从1974年诞生以来就一直深受大家的喜爱，明年它即将迎来40岁。萌兔My Melody与Hello Kitty同为三丽鸥公司旗下的萌物，1975年诞生，可以说是Hello Kitty的第一位同门师妹，虽然My Melody的偶像之路没有大师姐那么一帆风顺，但现在也能和大师姐打个平分秋色，战斗力不可小窥。为迎接Hello Kitty四十大寿，三丽鸥公司携旗下所有卡通角色一同血洗各位粉丝的荷包，在掌机领域，打头阵的就是这款清洁布袋，可装机可擦机，实用得来还有治愈属性，送礼好选择。











屏幕清洁橡皮擦

品名	Eraserクリ－ナ－
出品	Answer
对应机种	全机种
官方价格	714日元

橡皮擦是小学文房四宝之一，因其拥有具有强吸附能力的微观疏松结构，最初作用是清理作业铅笔痕迹、作为初级雕塑素材培养孩子的艺术细胞，后发现也可清洁各种表面污渍（电器、家具等），使橡皮擦可应用的领域更为广泛。而最近，人们又发现了橡皮擦的新功能——清洁电子产品的屏幕，Answer出品的这款屏幕清洁橡皮擦，外型与一般橡皮擦无异，尾部有挂绳，方便挂在机器上随时候命。



PSV专用《噬神者2》主题周边套装

品名	GOD EATER 2 アクセサリ－セット for PlayStation Vita
出品	Hori
对应机种	PSV
官方价格	3280日元

NGBI的《噬神者》是PSP时代少数能在《怪物猎人》“淫威”之下存活的同类游戏之一，深知玩家喜好的NBGI剑走偏锋而闯出了一片新天地。这款《噬神者2》周边套装由Hori推出，包含PSV收纳包以及夹挂式耳机一个，上面均印有特殊图案，另付送Hori屏幕保护贴特典一份，有爱者可考虑入手。





和彩美掌机收纳包

品名	彩袷ポ－チ 锦
出品	DELTA-JAPAN
对应机种	PSV
官方价格	2940日元

DELTA-JAPAN旗下大人气和风周边系列“和彩美”推出了新产品“和彩美掌机收纳包”，收纳包上极具日本文化气息的流云梅花图案在纯黑底色衬托下栩栩如生，传统而不俗气，拉链本身是一对铜制的梅花，古色古香，红底白字的“和彩美”Logo在黑色主体上显得特别显眼。包的内部空间相当大，和之前介绍过的全家包有得一拼，能把一整套装备都塞进去，而内部使用的绒毛材质也能呵护各位爱机。









栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

北京 德科

进入11月以来，年末的忙碌开始影响到游戏市场的行情。每年这个时候都是大作频出，新型号主机发售的时间，今年两大次世代主机无疑已经吸引了所有玩家关注的目光，3DS在两款大作的攻势之后也必然会暂时等待剩下的购买力，而PSV还是一如既往的等待，既是等待大作，也是等待戈多。PSV-2000型在玩家们“不降价就不买”的原则下国内价格开始下调，从最开始的1380元已经降到了1250元左右，不过PSV主机缺乏让人动心的软件攻势，被寄予厚望的《FF X》又出现了汉化的延期，必然让很多的玩家将购买目标更换成了3DS LL。新公布的64G记忆棒目前还没有商家入褐，《战国无双2HD》因为容量庞大，游戏没有实体版发售，想玩的玩家只能购买数字版，但是考虑到16G卡基本上还是足够使用，64G也只能是土豪特供品了。

3DS持续着稳定的销量，两款大作的热度还足够支撑上较长一段时间，加上年底的《重装机兵4》、《雷电十一人》、《勇气原点》等游戏，圣诞档也万无一失了。由于《MH4》和《口袋妖怪 X·Y》目前还不能破解，最近4.5版本的3DS市场反应冷淡，像是粉色这种4.5版本和4.5以上版本没有差价的主机也是被商家直接就拿来升级出售了。3DS LL价格略有回降，目前在1250元左右。2DS则是乏人问津，估计至少也要等到日版推出，才会有比较大面积的销售。





以PS4和Xbox One发售为开端，电子游戏界也进入了年末商战时期。最近PSV-2000港版也开始大批到货，价格为1250元左右，比日版贵一点，再加上可以玩PSV游戏的PSV TV，所以上层供货商经战略考虑，需要尽快清理PSV-1000库存，导致最近PSV-1000的价格相当低，批发已经跌到1000元大关以下，观望已久的朋友尽管出手无须客气。日版《高达破坏者》PSV-2000同捆限定套装要价1980元，内含1/144比例HG特殊涂装拼装机动战士一对、游戏卡带、特殊涂装PSV-2000主机、USB数据线、电源和海报，价格虽然还算可以，但那模型实在是诚意不足，不是非常有爱的朋友大可忽略。

3DS平台最近大作刷屏估计各位都已经忙不过来了，《口袋妖怪X・Y》势头十分强劲，虽然比《怪物猎人4》迟发售，但目前累计销量已经超过《怪物猎人4》了，两怪物软件也双双步入300万销量大关，估计年内就能完成这个任务。日版《口袋妖怪 X・Y》目前价格比首发那几天真是差天共地，只卖250元左右，《怪物猎人4》则稳定在380元；3DS烧录卡最近报320元左右，大概一个月前此烧录卡发布视频说已经解决两怪物软件运行问题，不过似乎补丁还没放出，光看视频还是难以分辨真假，所以建议大家还是继续观望。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	—	1250	850	40	60	100
北京	绿洲电玩	1050	1050	1250	750	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	1280	690	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	1100	1300	650	60	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1050	1380	700	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1100	1100	1400	750	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV Wi-Fi版	PSV 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)
广州	打机王	1020	1250	1200	60	120	200	360
北京	绿洲电玩	1200	1200	1300	120	170	300	420
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1280	—	90	168	268	388
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1130	—	1280	80	140	220	380
安徽合肥	大拇指电玩	1150	1250	1280	85	145	235	355
广西南宁	光派电玩	1100	1400	1300	100	180	280	450





怪物猎人 4



◆ Capcom ◆ ACT ◆ 2013 年 9 月 14 日◆ 1 ～ 4 人

モンハン部・ガブラス狩猎战线

更新时间：2013.9.20

任务类型	讨伐
任务等级	★ 2
地点	斗技场
主任务条件	讨伐 12 只翼蛇龙
副任务条件	狩猎 1 只鬼蛙
参加条件	无
契约金额	400z
主任务报酬金额	3600z
副任务报酬金额	3600z
时间限制	50 分钟

任务解说

翼蛇龙平时飞在天上，推荐使用弩炮或弓等远程武器来打，近身武器可以准备些“音爆弹”将其炸下来，没有的话用“打上げタル爆弹”也凑合，另外翼蛇龙会吃同伴的尸体，所以杀了一些后可以暂时不剥取，用尸体作为诱饵将它们引至地面。任务途中会有一只鬼蛙乱入，打不打就看个人了。



カプ本・マスコット对决！

更新时间：2013.9.27

任务类型	狩猎
任务等级	★ 4
地点	冰海
主任务条件	狩猎 1 只鬼蛙
副任务条件	破坏鬼蛙的前颚
参加条件	HR4 以上
契约金额	700z
主任务报酬金额	6300z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说

这个任务的鬼蛙固定为最小金冠，虽然鬼蛙体型变小导致攻击范围变小，不过攻击力是没有变的，要注意体力的回复。其他地方则和一般的上位鬼蛙任务一样，按照一般的打法攻略即可。



JUMP・新たなライバル！

更新时间：2013.9.27

任务类型	狩猎
任务等级	★ 3

地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只碎龙和 1 只黑蚀龙
副任务条件	无
参加条件	无
契约金额	1300z
主任务报酬金额	12000z
副任务报酬金额	无
时间限制	50 分钟

任务解说

碎龙和黑蚀龙是分别出现的，两只龙都有和细菌有关的攻击，有技能“バイオドクター”的话打起来会轻松不少。斗技场中有不少高低差地形可发起跳跃，不妨多多利用，另外一些采取点还可以挖到“麻痹陷阱”这样的好东西。



银の匙・卵の试食パ－ティ

更新时间：2013.10.2

任务类型	采集
任务等级	★ 5
地点	天空山
主任务条件	交纳 5 个飞龙の卵
副任务条件	讨伐 5 只食草龙
参加条件	HR4 以上
契约金额	600z
主任务报酬金额	5400z
副任务报酬金额	1200z
时间限制	50 分钟

任务解说



天空山的飞龙蛋在 8 区，一旦开始搬蛋，就会有飞龙追过来，不过这个任务不像其他搬蛋任务那样有岩石堵住路口，发动了“运搬の达人”技能的话，按 8 → 3 → 1 →营地的顺序走，很快就能完成任务，基本可以无视飞龙。副任务需要的食草龙在 1 区和 7 区出现。

犬夜叉・大妖の牙を巡る狩猎

更新时间：2013.10.2

任务类型	狩猎
任务等级	★ 2
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只绞蛇龙
副任务条件	无
参加条件	无
契约金额	700z
主任务报酬金额	6600z
副任务报酬金额	无
时间限制	50 分钟

任务解说

这个任务的绞蛇龙是会狂龙化的，狂龙化后的绞蛇龙攻击更加犀利，不过它最厉害的盘蛇攻击在高低差地形下形成的包围网并不完全，猎人可以借助高低差轻松逃脱，这招不灵光后绞蛇龙的威胁也就下降了不少。完成任务后的素材可以用来打造太刀“铁碎牙”。





游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

虫无兮 提供

超高校级的桌游！



读者诸君是否知道《狼人》呢？若答案是否定的，那么“杀人游戏”势必略有耳闻吧？与后者相比，前者因为有着丰富的身分设定，而且还有实际的卡牌，比起单纯嘴炮的“杀人游戏”来说要更加简单。近两年，《狼人》开始在日本风靡，嗅觉敏锐的周边厂商更是趁着这股风潮推出了大量商品——其中之一便是现在要向各位介绍的《超高校级的人狼》。

《超高校级的人狼》包含 7 种身分卡：白熊、黑熊、人工智能、绝望病患者、背叛者、黑白美以及超高校级的绝望。玩家会根据手中的身分卡被划分到“希望”以及“绝望”其中一个阵营当中。“希望”一派的玩家必须将黑熊找出来，然后在学级裁判中给予制裁；“绝望”一派则需要让黑熊杀害特定的人数才算胜利。游戏大体分为三个流程：黑熊出没以及特定身分人物发动能力的“夜时间”，判断前一晚发生的事件的“朝时间”以及嘴炮全开的核心部分——“学级裁判”召开的“昼时间”。当然，只是让玩家单纯地“枪弹辩驳”未免太过单调，原作中单纯在刷存在感的各种异色道具在《超高校级的人狼》化作卡片登场，让游戏的推进充满了更多可能性。

每一位玩家都必须在游戏中扮演一位“超高校级的”角色，两作《弹丸论破》中的角



▲众多身分卡中，样子最炫名字最酷的当属左下角的“超高校级的绝望”。



▲“ジャスティスロボ”可以阻止黑熊的杀害，但是能阻止蔓延开来的绝望吗？

色在这款桌游中悉数登场，即使早早地在原作里领了便当的角色，也可以在玩家的计谋和话术之下成为最后的胜利者。在“Extreme 模式”下，每一位角色还能发动自己专属的特殊能力（“三国杀”有的都有了）。这些能力大多只能发动一次，而且有着特定的发动条件，还有和其他角色之间互动的内容，像是某文学少女对某御曹司的大献殷勤，原作的 Fans 看到了必然会会心一笑。



▲石丸清多夏的面前摆放着代表黑熊杀害目标的卡片，玩家睁眼的瞬间便是绝望！

与其他的游戏主题桌游不同，核心主题同为“利用对话寻找犯人”的两款游戏在这款桌游中的结合可谓是天衣无缝。喜欢《狼人》却又碍于其西洋画风难以接受的桌游爱好者，也找到了可以折中的对象（当然价格上这款桌游是《狼人》的好几倍）。不过，在细节部分，这款桌游与《狼人》之间还是存在一定区别，无论是桌游新手还是《狼人》的忠实玩家都需要一定的时间去适应。最后补充一点，游戏是日文版的，所以玩家还需要一定的日语基础。

口袋妖怪龙王战

马修 提供



《口袋妖怪》正统系列的要素之一便是对战，因此和对战有关的赛事颇多，除了每年面向全世界的世界锦标赛，官方还经常通过 PGL 网站来组织一些对战活动，并设各种各样的规则和奖品。这里要说的，是“龙王战”。

“口袋妖怪龙王战”即将在 2014 年 1 ~ 3 月举行，同样分为游戏对战和卡片对战。其中游戏的对战规则为双打，出战的口袋妖怪则要登记 4 只，其中最少要有一只是龙属性，MEGA 进化后为龙属性的口袋妖怪如喷火龙、电龙也可以。出战的口袋妖怪可以从全国图鉴中的 001 ~ 718 选择，当然一级神兽和一些强力的幻兽还是不被允许使用。而参战的精灵当然也要获得官方的认证：在精灵下方有五角标志，即为官方认证的无修改无作弊精灵。卡片则是 BW 以后的卡片均可，而使用的卡片同样至少要有 1 张是龙系卡片——总之，要有龙属性参加，才对得起“龙王大赛”这个名字。比赛先于 2014 年的 1、2 月份在各地举行 8 场预选赛，然后从预选赛中胜出的选手中决出最终冠军，最终的优胜者也将获得官方授予的“2014 口袋妖怪龙王”的称号，并且可以作为邀请嘉宾参加 2014 年的口袋妖怪世界冠军

大赛。

“口袋妖怪龙王赛”的名字听起来比其他任何赛事都要响亮，而这个名字来自于日本的将棋龙王战，毕竟玩家间你来我往间的博弈和先读还是和将棋有相当多的共通之处。而以“龙王战”为名，这次比赛除了Pokemon官方，自然也有日本将棋联盟合作，此外还有日本读卖新闻社参与举办。由于旨在年轻的玩家中进行选拔，所以这次比赛面向的都是小学生……自古英雄出少年嘛，而且比起马修这个年纪的玩家来说，小孩子们有更多的时间和精力来研究战术，说不定哪天在网战中狂虐本人的便是小学生也不是没有可能。



▲口袋妖怪龙王战的网页做得非常漂亮。

官方对此次活动的重视程度却异常地高，不仅为比赛冠以响亮的名字，官方还为该活动开辟了专门的网页，尤其还推出全新的由石井敬士绘制的专门的连载漫画《口袋妖怪龙王战》，诸如与口袋妖怪的羁绊、MEGA进化这些《X·Y》的要素也都出现在漫画里面——尽管在外人看来这是个组织小孩子们的活动，但事实上，这也是Pokemon抓住小玩家、深入开拓小玩家市场的又一大重大举措。《口袋妖怪》诞生17年仍然保持着怪物级软件的人气，和官方的这些固守及开拓市场的活动都有相当大的关系。



▲队伍中至少要有一只龙属性精灵。



▲实战中如何面对新的克制龙的仙属性对手是必须要考虑到的。



▲那个不大起眼的五角图标其实是该精灵通过官方认证的标志。



◀对应大赛的新漫画《口袋妖怪龙王战》。



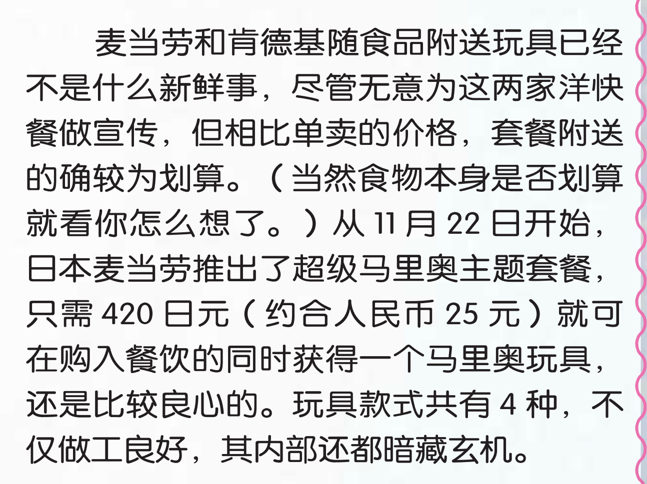

◀牢牢抓住小玩家的心恰恰是“《口袋妖怪》系列”长青的关键。

胧月 提供

马里奥玩具登陆日本麦当劳

麦当劳和肯德基随食品附送玩具已经不是什么新鲜事，尽管无意为这两家洋快餐做宣传，但相比单卖的价格，套餐附送的确较为划算。（当然食物本身是否划算就看你怎么想了。）从 11 月 22 日开始，日本麦当劳推出了超级马里奥主题套餐，只需 420 日元（约合人民币 25 元）就可在购入餐饮的同时获得一个马里奥玩具，还是比较良心的。玩具款式共有 4 种，不仅做工良好，其内部还都暗藏玄机。





▲为了凑齐 4 个玩具，买了 4 份套餐，一个人吃的话的确……也许食量大的能够完成任务？





▲顶金币的造型，注意金币箱下方有一个按钮，按下以后可听到游戏中顶出金币的声效。



▲这是马里奥过关夺旗造型的玩具，打开旗杆的底座，显出马里奥的印章。



◄▼马里奥进水管，把本体放到附属的凸起地面上，马里奥就会从水管里弹出来。



▲►企鹅服装的马里奥，按住马里奥的头同时将玩具往后拉，松手以后马里奥就会左右摇摆着踱步。行走速度非常慢，不会担心会飞进阴沟。

游戏美图秀



栏目主持 阿鲁

“《噬神者》系列”以其独特的快速狩猎式战斗和优秀的剧情、人设获得了不少玩家的亲睐，如今已经成长为一款拥有不少粉丝数量的狩猎类作品。借着新作发售的东风，本次“美图秀”栏目就放上该作品的相关美图，不知道能不能吸引到新的粉丝呢？







阿鲁：别看那些拿近战武器的人砍得爽，真正的主力其实是“白毛女”。

乌冬：这一作子弹又逆天了么？

阿鲁：这作可以做出很厉害的子弹，秒怪妥妥的。



白菜：怎么有一股浓浓的“黛丝笔记”风……

阿鲁：琉克，快卸下你的伪装吧。

阿鲁：这一作最喜欢的女性角色应该就是娜娜了，兽耳果然有加成。

白菜：你确定不是因为声优是加藤英美里的缘故？



栏目主持：库玛

THE 9TH GALLERY

绚烂风华——光荣印象（下）

光荣那精致华美的游戏美术基调可以说离不开旗下或者合作过的画师们，那么这一辑的第九美术馆就让我们来认识一下这些深居幕后的大师们，并鉴赏一下他们的经典作品吧！

光荣三大御用画师

只要接触过光荣游戏的人，想必或多或少都看过正子公也、诹访原宽幸和长野刚三位大师的画作，这三位也正是光荣旗下鼎鼎有名的三大御用画师，玩家们在《三国志》、《信长之野望》、《太阁立志传》、《真・三国无双》等几部光荣大作里都能看到他们的画作。虽然这三位大师现今逐渐退出了光荣的舞台，但他们功力深厚，堪称艺术的原画永远都是游戏美术史上经典的一笔。

正子公也

生年：1960 年～至今

籍贯：日本冈山县

职业：插画师

学历：毕业于日本中央大学物理系

大学时代师从于漫画家寺泽武一（寺泽武一也是日本漫画之神手冢治虫的弟子，对崇拜手冢治虫的正子公来说能师从其门下也是此生幸事）。

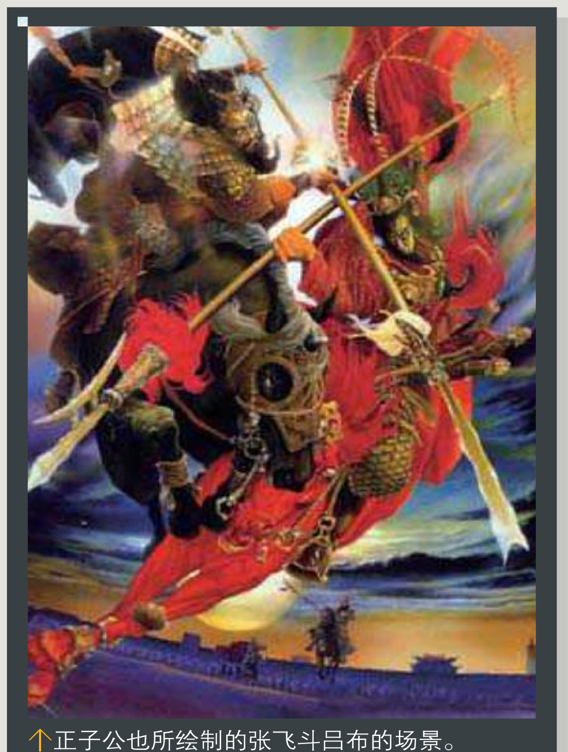


正子公也

代表作品：《龙斗野》、《绘卷三国志》、《绘卷水浒传》、《战国武将绘卷》等。

1992 年，正子公也开始了与光荣的合作。从《三国志 III》开始到最后一部合作的游戏《信长之野望 苍天录》为止，公子正也与光荣经历了长达 11 年的合作。其人物作品风格不仅获得了光荣的青睐，也受到了广大玩家的推崇。在 2002 年与光荣结束合作后，公子正也将自己创作的插画作品汇总后发行了多部画册，不仅受到了业界的好评，也掀起了不少玩家的收藏热潮。并且在从事插画绘制之余正子公也也参与过一些影视方面的设计，比如 2005 年陈凯歌的电影《无极》就邀请到了他来担任角色及服装造型的设计师。同年盐田明彦的电影《多罗罗》也是由正子公也担任的视觉概念设计师。

正子公也的作品大多用色深厚浓烈，人物的五官都透露着一股阴邪之气。与稍显平面化的面部相比，公子正也在形体上的刻画十分写实，即使透过繁琐的服饰也可以看出人物和马等精准的肌肉构造，功力尽显。并且正子公也的画作十分注重细节的刻画，小至一片盔甲，骏马的一丝鬃毛都经过了细致的阴暗过渡处理。



↑正子公也所绘制的张飞斗吕布的场景。

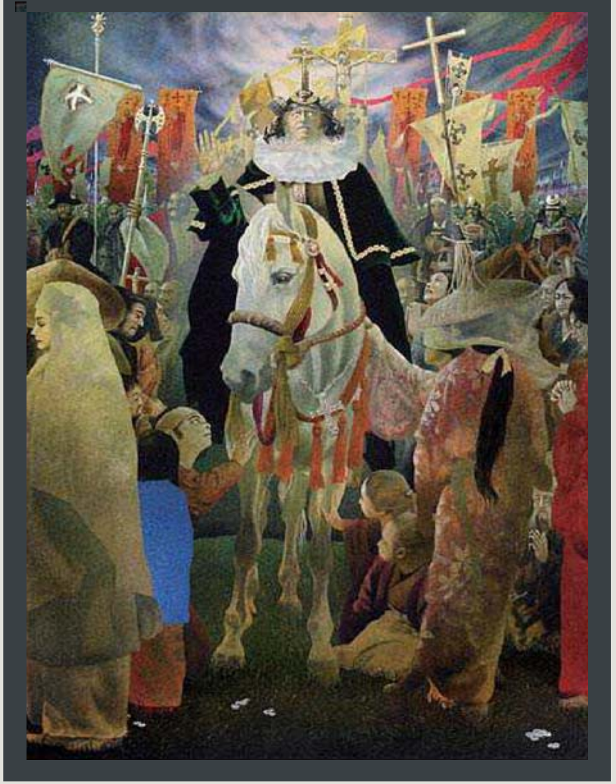


↑正子公也笔下的周瑜。



←↓→从这三幅图的作画风格可以看出正子公也在绘画和用色技法上也曾实行过多种尝试。





长野刚

生年：1961 年 ~ 至今

籍贯：日本东京

职业：插画师

学历：毕业与日本大学艺术学院油画系

代表作品：《信长、三国志与科幻世界》、《三国志英杰插画集》、《历史人物插画 长野刚的世界》等。





→ 长野刚



↑《三国志》中由长野刚绘制的原画。



↑ 立体的五官和丰满的体型都使其得长野刚笔下的女性角色略显硬朗。

和很多热衷使用电脑作画的画师不同，美术专业出身的长野刚完全采用纯手工的作画方式。1995 年，长野刚开始为光荣的《三国志V》担当插画设定，在这之后也在“《信长之野望》系列”和“《太阁立志传》系列”中创作过原画。值得一提的是，除了偏东方元素的作品外，其创作的《星球大战》的插画作品也堪称经典。因此，长野刚在欧美的插画界也享有很高的声誉。

粗看之下，长野刚的画都有一种古朴的怀旧之感，从人物的造型设计、线条的运用上来看甚至还带有点连环画的感觉。与正子公也的作品相比我们能明显感觉到长野刚在色彩运用上更喜欢大片地使用暖色，这让他的画作给人一种暮色苍茫的厚重感，因此从总体来看长野刚的作品更贴近历史题材系列游戏的氛围。

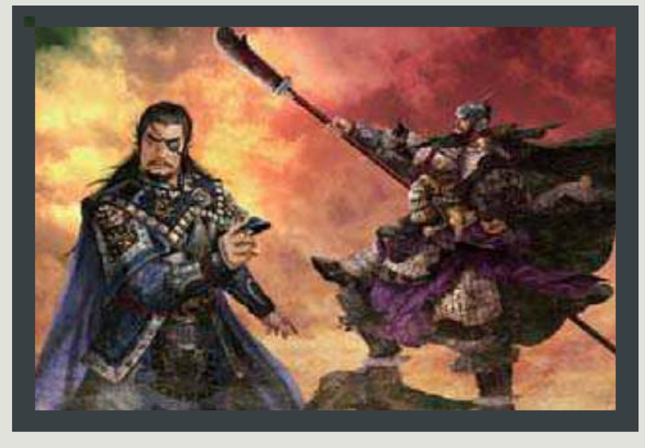


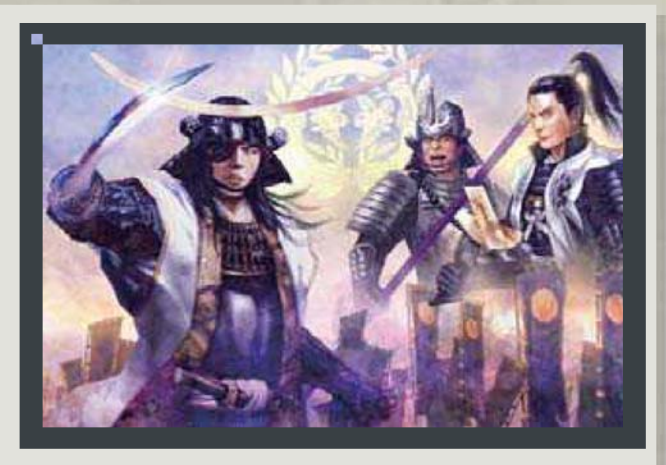
→长野刚为《星球大战》的小说所创作的部分封面，上下两册的封面就可以拼凑出一幅结构完整大型作品。

谳访原宽幸

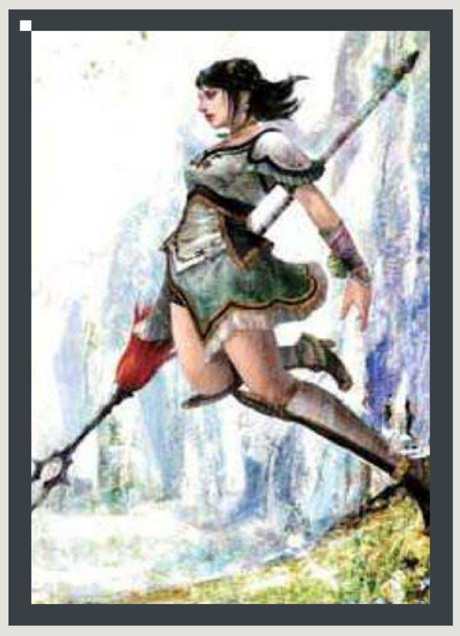
生年：1969 年 ~ 至今
籍贯：日本茨城县
职业：插画师

代表作品：《谳访原宽幸作品集 REBIRTH ~ 再诞 ~ 》、《武魂》、《真・三国无双 十周年资料全集》等。





↑ 无论是“《真・三国无双》系列”还是“《战国无双》系列”，谳访原都在人设上对角色的原有的特征都进行了强调夸张，因此其笔下的角色光从外表上来看个性就已经十分突出。





↑ 诹访原在女性角色的外观设计上兼具了女性柔美和英气，并且与长野刚的作品相比，其设计的角色造型更具有一种柔和了现代元素的时尚感。

《真・三国无双》的 1 ～ 4 代、《战国无双》等多部光荣大作的人设皆由诹访原宽幸（以下简称诹访原）负责。相较正子公也对人物面部比较阴柔化的处理，诹访原的人物无论是从五官还是形体都比较写实，显得十分大气。在用色上诹访原的作品十分注重在作品中融合暖色和冷色，不会让任何一方显得过分突出，从画面上来看就显得十分平衡。

与光荣合作过其他大师们

除了以上三位光荣的御用级大师外，光荣也和其他的大师们有过合作，有些大师甚至是让玩家都很意外的人选。

小岛文美

籍贯：日本东京

职业：画师

代表作品：“《恶魔城》系列”插画



→ 小岛文美

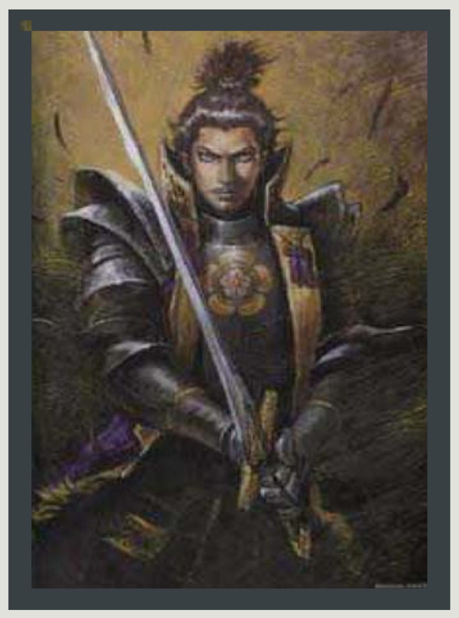
在小说、漫画和游戏界都享有盛名的小岛文美，有着独特的美学风格。其作品通常透露出一股兼具冰冷恐怖与艳丽唯美的气息，让人沉迷。并且以手绘见长的小岛文美还有一种独特的“石膏上色”技法，通过在绘画过程中将粉末状的石膏铺洒在画布上或者加入颜料中，就可以让作品的颜色长久保持鲜亮的色彩，并且也更富立体感。

↓→华丽唯美到极致的巴洛克式风格可谓是小岛文美的标签。





从小岛文美给《战国无双3》绘制的原画来看，为了融合游戏的氛围，其个人标志性的绘画风格被削减了很多。不过画中厚重的质感依旧十分突出，并且细看的话其擅长的对人物饰品、盔甲和服饰进行精雕细琢的功力还是在作品中得到了体现。

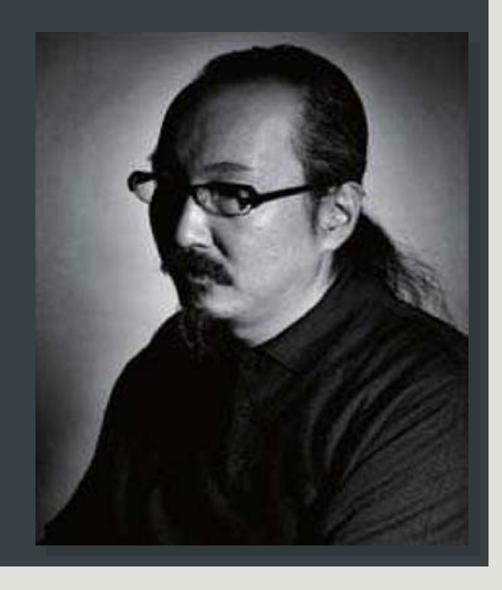




→《战国无双3》中由小岛文美绘制的部分原画。

今敏

生年：1963 ~ 2010
籍贯：日本北海道
学历：毕业于武藏野美术大学
职业：独立动画导演、漫画家
代表作：《千年女优》、《妄想代理人》、《东京教父》、《回忆三部曲》、《红辣椒》等。



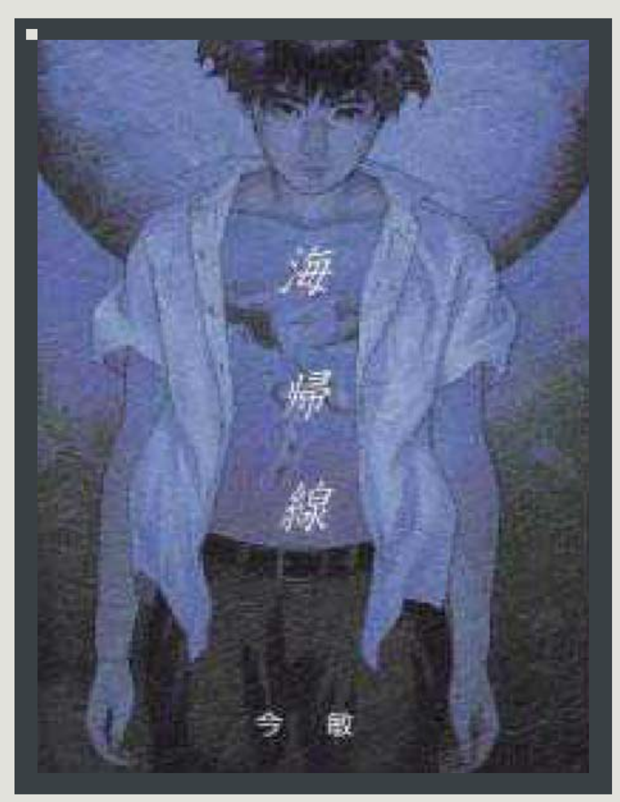
→今敏

从今敏在动漫领域所创作的作品可以看出其画风较为质朴写实，这与光荣一贯的精致华美的风格并不是十分贴近。也因此其担当设计的《战士的决断》在角色造型上并未延续光荣一贯华丽精细的美术风格，而是比较偏美式的粗犷风格，并且由于今敏的画风本身并不算是有极高的识别性，因此不看游戏人设一栏的注明，恐怕很多玩家根本不会想到这款游戏居然是今敏做的人设。

动画大师今敏曾经为光荣做过人设的事其实并不太为人所知。这款游戏名叫《战士的决断》，是一款于1999年发行的SLG作品。也是今敏职业生涯中惟一一次为游戏创作人设。由于这款游戏距今已经有14年的历史了，作为一个小众向的游戏当年也没有在玩家之中引起太大的波澜，因此现在也没有太多关于此游戏的资料，就连记载今敏职业生涯的资料也鲜少提及这款作品。因此我们就只能从这款游戏的封面上来感受当年今敏所做的人物设定了。



↑《战士的决断》的封面。





↑今敏在有限的人生里献上了一部又一部经典之作。

绚烂风华的延续

随着元老级的御用画师们逐渐淡出本社，光荣也开始寻求与更多的画师进行合作。但对于光荣来说，无论是旗下的常青型系列大作，还是类似《讨鬼传》这样的尝试性新作，把这些作品的外在修饰得精致华美就像其首当其冲的要务一样。也因此光荣的美术风格也在玩家心中日趋定格下来，多年以后当玩家们再次提起光荣的经典游戏之时，除了关于游戏本身的快乐回忆外，那些关于游戏角色、场景的绚烂光影也足以拼凑起属于光荣的时代风华。





↑为《战国无双 3》绘制原画的三好载克（左）与 wolfina（右）在插画风格上有不少相似之处。



→长野刚将《信长之野望》的原画绘制接力棒交到了内田**パブロ**手上。

幸闪必加魂

连续几辑都在说一些严肃沉重的话题，那么这一次换个口味，咱们聊聊《POJ》中的那些有趣的故事吧。

文 古梓

暗黑料理三人组

安蒂拉斯队集合了来自不同国家以及地上地底世界的人，且其中不乏料理达人，所以各国不同饮食文化交流碰撞出了不少火花，例如德法料理高低问题，中式火锅和日式火锅优劣问题等。秉承日式ACG普遍存在美女不懂料理的设定，“《魔装机神》系列”也出现了几位长得十分亮丽却在料理方面极其可怕的女性角色。

首当其冲的是塞尼雅，记得《LOE》的时候，为了安慰刚刚失去父亲的普蕾西亚，一众人晚上过来聚餐，这时塞尼雅提出要帮忙做菜，其王兄菲尔的脸一下子就绿了，赶紧阻止了她，至于原因他只说一句：“千万不能让塞尼雅做菜，搞不好会出人命的。”因为菲尔王子严谨的性格从来不开玩笑，所以众人也马上意识到这位公主的料理水平之恐怖，自然不敢让她插手料理的事情，众人总算是逃过一劫。



再来就是炼金术学士温蒂，温蒂其实很少自己做菜，大多数情况是帮忙打下手，所以并没发现其问题，然而真正暴露出其可怕料理水平的是在《ROE》的时候，有一次琉妮生病发烧，撒娇让正树照顾她，结果温蒂表面没说什么，还很热心的帮助煮粥，心里却满是羡慕嫉妒恨。听着二人在外边打情

骂俏，她脸上还在笑，却已经让正树感觉到了非同一般的杀气。正树回头一看，就见她已经变成一头红发，愣是将粥煮成了生化武器一般的暗黑料理。正树赶紧开溜，可琉妮发现不对劲时已经太迟，随后就听到房间里传来杀猪一般的惨叫声。



最后则是迪蒂，关于迪蒂的料理，之前专栏已经提过，不过似乎还缺乏实质性的描述。这里举个例子，《POJ》中阿克雷德曾很荣幸的吃到迪蒂亲手作的料理，阿克雷德的描述很有料理动漫作品的特色（既形象又夸张）。感觉是糖分一点点流入大脑，然后视线逐渐变得模糊，脑海中开始出现幻觉，眼中看到的全都是糖。可一看见迪蒂甜美的微笑，他只能硬着头皮说好吃，明知道再吃下去很危险，甚至都产生看见了砂糖天使的幻觉，可手就是停不下来，最后竟一个人将迪蒂的料理从冷盘到主菜全都给吃个精光，这令迪蒂很是感动（废话，没人这么干过）。最后一脸痛苦的阿克雷德还帮自己计时，30分21秒，说完就倒地不起。他这一壮举直接突破人类界限，虽败犹荣，从一侧面证明了迪蒂“泡砂糖的死神”称号绝非浪得虚名。

其实要只有一人料理奇葩也就算了，可偏生三个人凑在一起那破坏力就无与伦比啦。并且她们还全然没自觉，总喜欢抢着露一手。这不，一提到要给新人莉米亚办欢迎会，三人跃跃欲试。温蒂说要收集素材，塞尼雅说要作实验准备，迪蒂说要赶紧买糖。一下子把众人都吓傻了，“你们说的这些跟料理有半毛钱关系吗？”罗莎莉如是吐槽道。这情况一直到艾兰家的女仆长奥秋拉上船后突然就有了180度大转变，某日，三人在食堂练习做菜，强行拉过来觅食的正树试吃。正树本自知死定了，结果一口下去，简直难以置信，虽然温蒂的料理很普通但却意外的好吃。正树起初还以为是做梦，让小白小黑抓自己的脸看看疼不疼。之后又吃了迪蒂和塞尼雅的料理，对迪蒂的评价是能吃，不太甜；对塞尼雅的评价是舌头没有麻痹，没有冒冷汗。总之普通是最可贵的了，孰不知这都是奥秋拉的功劳，她全程监控，保证各人所放食材分量正确，更不允许加入任何多余的东西，这才做出了如此普通的料理。本以为从此可以逃脱黑暗料理的折磨，没曾想艾兰家的见习女仆塞莉玛却能青出于蓝，端出的料理看上去卖相超级豪华，闻起来味道也不错，可正树一口下去当即就晕了。原来塞莉玛的料理并非是拿来吃的，而是纯粹拿来观赏的，而且就算奥秋拉全程监控也没用。对此，奥秋拉的原话是“这世上有许多超越了人类智慧的事物，塞莉玛的料理便是其中之一。”



当然，要是事情到此结束还算是功德圆满，可就在正树很有自信的向獠牙和兹雷推荐三人组料理的时候，一见到迪蒂和塞尼雅端出来的料理，三人当场就崩溃了，因为这些东西无论恐怖的外形还是刺鼻的味道都绝非人能吃的样子。还好温蒂的料理依旧味道一般，但胜在可以吃，而獠牙和兹雷就没这么幸运了。为了不让顶头上司塞尼雅的微笑中有丝毫的阴霾，獠牙即使脸色难看也要说好吃。为了不辜负自己尊敬的前辈迪蒂的期待，兹雷就算头疼不已眼泪都出来了也强撑着要吃完。二人这凄惨的模样让正树泪流满面，就差说：“兄弟，对不起，是哥害了你们啊！”好容易撑到了出击警报响起，以为得救了，不料迪蒂却要将剩下的东西冷藏打完再吃。战后，獠牙和兹雷火急火燎的到处找奥秋拉，发现她已经走了，这下子连最后一点希望都破灭了，只得赶紧跑，敢情是被塞尼雅和迪蒂端着的东西吓跑了。现在那些东西跟变质了一样，尤其是迪蒂的料理，

外面裹着厚厚一层白蜡一样的东西，迪蒂还说是保护层，分明就是融化的砂糖的结晶体嘛。一想到獠牙和兹雷一骑绝尘而去的背影，正树只得心中默念：“兄弟，不管发生什么事情，我都绝对不会忘记你们的。”

莉米亚和希爱娜的禁句

所谓禁句，是绝对不能在其面前提到的，否则肯定会遭殃。《POJ》中刚好有两个禁句，分别对应的是莉米亚和希爱娜。

记得一开始，扎修对交换自己加入安蒂拉斯队的姐姐莉米亚的评价只有一句话：急躁粗鲁。至于怎么个粗鲁法呢，当年莉米亚曾拿扎修实验各种关节技。贵家泠还以为这是姐弟情深，可完全不是那么回事，一想起那段往事，扎修是眼泪止不住地流：“姐姐当年下手完全不知轻重，对我使出了各种惨绝人寰的招数。”所以他警告各位绝对不能在莉米亚面前说“明明很小却很大”这句话。这是什么意思呢？小说的是她的身高，这点她一直很在意。至于大嘛，说的是其胸部。还好莉米亚上船后，光看外貌并不像扎修说的那么粗鲁，其身材甚至让贵家泠恨得牙根痒痒，正树还差点就说了禁句。

第一个不怕死说禁句的是恐怖组织晨明旅团的某个小弟，他居然是迷恋扎修的主儿，见扎修离队，立马嚷着“把我的扎修还来”，还把自己的不满迁怒到了莉米亚身上，说她个子那么小，胸却那么大。于是，莉米亚当即变脸，“这明明是人家最在意而最不想听到的，所以，你们不可饶恕！”，瞬间，她爆发出了强大的气，令在场包括队友在内所有人都颤抖不已。原来这才是扎修说的急躁粗鲁的真相，就算战后，莉米亚仍旧无法消气，从此队里任何人再都不敢提这句话了。

不过还是有不怕莉米亚暴脾气的人，一个是智将阿克雷德。当时初一见面，阿克雷德提及听说过莉米亚传闻，立刻让她很不舒服，心想“反正传闻肯定不是什么好话”，于是假借握手的机会瞬间以关节技将阿克雷德制住。怎料就在她颇为得意的时候，阿克雷德一抬手竟轻松反制了她，而且其关节技技巧之纯熟犀程度利完全超乎莉米亚想象，谁叫人家阿克雷德样样事情都“略懂”呢。另外一个则是萨菲妮，为了确认姐姐艾尔西尼是否真的复活了，她厚颜无耻的要上我方战舰休息，结果一见到莉米亚，端详了老半天便揶揄道：“哼，小姑娘身材不错，虽然比不上我，但小小的却有着大大的。”萨菲妮还没反应过来，身体已经被莉米亚直接扑过去死死压制住。然而令所有人汗颜的是，萨菲妮不仅毫无痛苦神情，还似乎很享受的样子，看到她这幅德行，连莉米亚都变得灰心丧气起来，只得放弃，估计这也是她平生第一次无法用关节技制住人。



再来说说希爱娜，这位世界首屈一指的魔装机设计专家虽然为人比较任性，认定了的事情别人怎么劝都没用，还老喜欢命令别人作这作那，但性格还是比较随和。不过她也是有禁句的，那就是绝对不能在她面前提及任何与其年龄有关的话题。而第一个犯禁的又是晨明旅团帮人，那天埃利克带着小弟找到了安蒂拉斯队，但这次并非是来战斗的，而是听说希爱娜是魔装机设计领域的名人，所以想让她帮忙看看自己改装的魔装机。结果埃利克死活不相信眼前这个女的就是希爱娜，因为他知道希爱娜可是个超过六十岁的大妈，听自己的心腹兹内罗解释人家可能做过防止肉体老化的处理，他还不知死活的追加一句“总之就是外表看起来很年轻，其实内里还是一大妈是吧。”于是乎，刚刚还一脸微笑的希爱娜立刻翻脸，还勒令我方：“你们快出击，有一个算一个，绝对不能让他们活着离开！”说起来，拉・基亚斯的确有彻底防止肉体老化的技术，虽然实际被施术的人并不多，但基本大部分人都知道有这种技术。主要是该技术有风险，据说施术后平均寿命会减少十年。

一提到年龄就生气和一提到身材便发飙的女子，如果俩人碰到一起又会发生些

什么事情呢？某日，希爱娜本着好奇心问莉米亚对炎龙的想法，可当她肯定莉米亚迷上了炎龙时，莉米亚激动得面红耳赤。“我真后悔跟你说这些，我就是个傻瓜，才不要成为你这种不注重别人隐私的大妈呢。”希爱娜一生气也是毫不示弱：“有胆再说一遍，别以为加鲁加迪亚（莉米亚的魔装机）会没事！”莉米亚越说越来气，“看我用关节技灭了你！”这时，不知道是故意还是无心，希爱娜以禁句“你这个子小凸出部分却那么多的身材，谁怕啊！”立刻将这场争吵引入最高潮，然后自然是打成一团了。俗话说的好，女人打架一上来就是九阴白骨爪，你懂的。



欢乐的晨明旅团

既然上面提到了两次“踩雷”的晨明旅团，那么我们不妨来看看这一伙人到底是什么货色。晨明旅团可以算是“《魔装机神》系列”最著名的恐怖组织，说他们有名并非说其战斗力有多么强，手法有多么残忍，野心有多么庞大，而是他们总能带出十分欢乐的气氛，就连专属BGM都是那么的让人印象深刻。当初《ROE》第一次登场其扮相就被贵家泠吐槽是“世纪末救世主”（典出《北斗神拳》）那一拨小反派，即骑着机车满世界找茬的混蛋。到了《POJ》，莉米亚第一眼看到就说他们像是愚连队，可老大埃利克却不以为耻反以为荣，甚至觉得这么酷的名字肯定不是骂人的，足可见其已经傻得没救了。该组织里面招揽了不少各方面兴趣奇特的家伙，比如有的大男人会十分迷恋扎修，有的则喜欢普蕾西亚，有的小弟渴望俄罗斯大汉肯纳吉那一身完美的肉体，某女小弟则陶醉于伽恩的肌肉线条。一番颇为重口味的示爱攻击之下，甚至可以让我方队员深深被恶心到以至于气力狂减。



晨明旅团的另外一个欢乐点就是各种变着法子坑钱的技能，话说某天埃利克让小弟找些配图比较多的书，大概埃利克看不了字多的东西。不料小弟却给找了一本明显是学术方面的专业书籍《民间传说集》，惹得他十分不爽。这时候，兹内罗无意中发现书中居然夹了一份记录，上面有地图还有特别标注的地址，背面则写了一串类似于暗号的文字。埃利克不假思索，直接认定这就是一张藏宝图，立即下令全员出动寻宝。当然了，事实并非如此，可他却能以此类推，得出“古书里面肯定有很大几率夹着藏宝图”的观点。然后明明他算术很差也要大规模购买古书，偏生运气好到居然真在另外一本古书中找到了一张价格不菲的古纸币，网上一拍卖立马净赚一千万。可惜埃利克根本不懂得什么叫见好就收，居然以为可以继续发财下去，竟将所得资金全部抛出去买古书。这么搞的结果，导致古书市场一片混乱，连新闻都以“神秘集团大肆购入古书”的标题进行了报道，害得喜好古文的基诺想找几本来陶冶情操也没办法。至于最后嘛，当然是竹篮打水一场空啦。

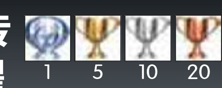
不过埃利克注定是个不会吸取教训的主儿，上次古书投资（根本就不算投资）损失惨重后，在34话中，他在心腹兹内罗的建议下又想到了另外一个发财的方法。那就是贩卖安蒂拉斯队所有女性魔装机操者的周边产品，而且卖的还不是普通的山寨货，而是用PS的方式改出的各种女性大尺度商品，据说卖得还挺火。可惜好景不长，一听到连普蕾西亚都遭到他们毒手，怒不可遏的基诺便带队将埃利克的贩卖点给端了，一场“天罚”使埃利克血本无归。



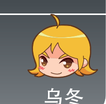


本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀



◆NBGI◆S・RPG◆日版◆2013年8月22日
◆白金难度：6◆白金所需时间：75小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件需要：无



白金综述

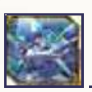
本作的奖杯并不算太难，大多数都是和流程有关，不过由于有3条路线，所以最少需要通关3次，所花的时间也不少，收集类的奖杯最好能在正常流程中一起完成，否则再回过头来收集会相当浪费时间。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	PRIDE OF JUSTICE	获得其他所有奖杯
金	やり入み派	3条路线都达成完美结局
金	强化パ–ツ收集家	入手25种以上的强化芯片
金	南宗家の书库	完成用语录、追想录、乐曲集和シナリオチャ–ト里的全部收集要素
金	スキルの探求者	开启51种特殊技能
金	ウエンディフル回转	队伍中有10架以上机体全改造
银	过去、思い出、そして明日へ	A路线通关
银	トウル–・プライド	B路线通关
银	あなたがいるから	C路线通关
银	无双机神	1关里用精灵凭依状态击破5架敌机
银	惜しまず使おうポゼッション	1关里3架机体精灵凭依
银	击坠王诞生	我方任意一位机师击坠数达到100机以上
银	一击入魂！	1次战斗给敌机造成10万以上伤害
银	武器收集家	将20个以上武器改造升级
银	至高の愈し	用广域修理装置一次回复5架机体的HP
银	ラ・ギアスに疾る风	サイバスタ–1次移动10格以上
铜	アンティラス队再始动	看完游戏最开始时的序幕，注意不能跳过
铜	休息の时	看完中断记录保存完后结束游戏时的对话，注意不能跳过
铜	一击必杀！	一击将敌机击坠
铜	デモンタイプで问题ない！？	用ガエン召唤出来的傀儡击坠敌机
铜	俺の后ろに立つな	背后受到攻击时反击将敌机击坠
铜	斗志を燃やして	我方任意一位机师的气力达到+50
铜	捉えられぬもの	1关里トレイス连续回避敌人的攻击5次
铜	ポゼッション、发动！	第一次发动精灵凭依
铜	草萌えて 春の祭典 馨しく	加了精神“祝福”和“应援”的状态下使用ディアブロ的武器“春の祭典”
铜	财布ラッシュ！？	加了精神“热血”和“幸运”的状态下使用サイバスタ–的地图武器
铜	勇气を胸に	我方任意一位机师习得精神指令“勇气”
铜	そうか、そんなに……か	在敌方有ムデカ出场的关卡，用ロザリ–将其击坠
铜	ステルスゲンちゃん	1关里ゲンナジ–1次都没有受到敌机攻击
铜	な～んちゃって！	地魔装机神使用レゾナンスクエイク时发出“な～んちゃって！”对白

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜	双子のエ–ス	使用ニコ和リコ的合体攻击将敌机击坠
铜	勘违いしないでよね!	ヤンロン战斗时用レミア的援护攻击将敌机击坠
铜	精灵の相性	属性相克是我方有利时将敌机击坠
铜	いい刺激	サフィ–ネ1回合受到3次攻击
铜	敌を食らい尽くす牙	1关里ファング击坠10架以上敌机
铜	修理お姉さん、大活跃	1关里テュッティ使用修理指令5次

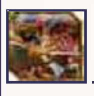
难点奖杯打法



やり入み派



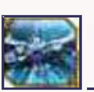
完美结局需要用特定的角色击破最终BOSS，A路线为ファング，B路线为エラン，C路线为テュッティ。注意エラン和テュッティ需要精灵凭依后使用最强武器击坠。



强化パ–ツ收集家



只算正篇入手的强化芯片，从DLC关卡获得芯片是不算的。从第一关开始就一个不漏地收集芯片的话，到达29话“教母の残影”时就可获得。

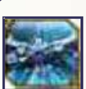


南宗家の书库



本作最难的奖杯，插画和BGM还好说，一般流程就能获得，基本没什么要注意的。最棘手的是用语录，因为某些专用名词只在使用特定的角色和特定敌人触发的战前对话中才会出现，非常容易漏掉，所以一关中敌我方有因缘的角色最好都战斗一下，把全部战斗前对话都触发。





スキルの探求者



除了普通的一般技能外，还包括隐藏技能，需要所有技能一个不漏才能获得该奖杯。

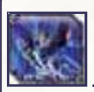


无双机神



由于精灵最多只能持续3回合，需要把精灵凭依后的机体送进敌人堆里反击才能达成。

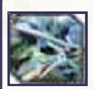




一击入魂



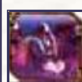
用援护攻击可轻松达成，另外能精灵凭依的机体加了精神“魂”后用最强武器打背后也能达成。



武器收集家



注意游戏有Bug，有时在关卡出击准备阶段时改造升级的武器是不算的，所以最好是都在过关后的整备画面中进行改造升级。



な～んちゃって



这招是地魔装机神的地图武器，由于使用地图武器时的对白是随机的，需要用S/L大法多试几次。





啊，嗯……总而言之，因为页数紧张（借口1）和工作太忙（借口2）的原因，本栏目与大家又是许久不见了。10月新番转眼已经放映了一半以上，不过白菜也并没有追多少部，因此要像前两辑栏目中那样来个全面评析，恐怕是力所不及。因此本辑栏目还是以几部白菜追了以后感觉还不错的作品为主进行介绍。

10月新番期待作小结

在《掌机王SP》第210辑的本栏目中，白菜为大家推荐了放映前即受到高关注的5部10月新番。作为伏线的回收（笑），本辑中就来看看这5部作品的实际表现如何。当然以下都是白菜的主观感受，仅供参考。最后还有阿鲁的特别推荐作品，不要错过咯。

核爆末世录（预定话数不明）

看点：正剧、人生思考、绝境求生、未来展望。

因基因改造而诞生，以救助封锁都市东京的幸存者们为惟一人生目标的班级“COPPELION”。其中由三名女生成员成濑荊、深作葵和野村妙子组成的保健班，就是本作的主要视点。在军方的指挥下，三人进入化为废墟的东京寻找核污染下的幸存者，而这个看似单纯的任务却也一波三折：不愿意离开的人们、对她们露出獠牙的人们、以及那些在她们眼前失去生命的人们，一次次敲打着她们还未成熟的心灵。本作的画面配色很有特点，相比主流动漫稍稍偏淡色，景物绘制非常精细，与人物的动漫风格形成对比，仿佛让动漫角色置身于现实环境中一般，塑造出极强的反差感。作画的帧数也很高，动作场景没有以静帧偷懒，在制作方面可谓不遗余力。



悠哉日常大王（预定21话）

POCKET HALO 光盘视频收录

看点：治愈、无厘头展开、吐槽、卖萌、卖萌（因为很重要所以说两次）。

成长于都市的小学五年生一条萤，因为父母的工作而转校至乡下的小学。这所学校一共只有5名学生，各自分属不同年级，从初三到小二都在同一间教室里上课。萤很快就和班上其余3名女生混熟，于是4名女孩子与乡下淳朴的生活所产生的萌萌互动，就为我们带来了这样一部精良的治愈之作。那么大家也不是什么菜鸟了，治愈番这类作品看点大概也就那么几个，没必要也不太方便说太细。不过这部作品有一个很棒的优点，那就是其节奏把握相当到位，让人看完一话之后会产生一种意犹未尽的感觉。“怎么这就完了？”“还没看够啊！”

银狐（预定21话）

看点：人神互动、温馨日常、傲娇狐狸。

作为神社正统继承人，却还没有成长到继承年龄的16岁女高中生汐木真琴，与活了千年的狐仙神使银太郎之间温馨的日常故事。作为一个随处可见的纯真女子高中生，真琴有着一般学生都拥有的优点、缺点、思考与烦恼，而银太郎对她来说就是一个可供倾诉的兄长。银太郎本身也并非注重神明礼仪的儒家学究，平时懒懒散散毫无干劲，不过骨子里却无法对有困难的人置之不理。两个人情味满满的角色走在一起，有欢笑也有争执，会赌气，会吵架，然后也会随着泪水一起和好。有的观众将本剧称为“《夏目友人帐》反转版”，确是一语中的。看着在真琴的央求下，口中念叨着“真没办法，拿橘子来啦”然后出手相助的傲娇银太郎，相信你我在不知不觉间定会莞尔而笑。





夜樱四重奏 花之歌（预定13话）

看点：正剧、温馨日常、热血、超能力大战、卖萌、OP&ED。

首先要跟各位读者说声抱歉。在之前的栏目中白菜对这部作品的介绍为“从漫画的第一话开始重新制作”，可实际观看后发现完全不是这么回事。这部作品在换了东家重新制作后，似乎也有意识到2008年版本的进度，并没有对内容进行过多的赘述，而是在经过了前几话的背景介绍铺垫后，直接进入了与大反派圆神面对面较量的篇章。说回作品本身，主人公分别是人类和妖怪共存的樱新町中的町长枪樱姬和生活相谈事务所的所长比泉秋名，作品的主线是两人在这个人类与妖怪和平共处的城镇中，与企图破坏世间和平的反派圆神战斗，守护这个城镇。其间也穿插有不少日常温馨的桥段，住民们的一举一动也都洋溢着人情味。这部作品的一大特点是主人公一行并非战斗力高强，几次与对手的交锋都会多多少少陷于被动或处于下风，但是在住民的支持与帮助下，总能在关键时刻以各种经典桥段（当然不是那种“被打倒多少次也会站起来”的无理升级大法）逆转局势，可以说是能欣赏到各种王道段子的温馨正剧。另外其OP与ED均有着十月新番的最高等级水准，建议就算对片子本身没兴趣，也不要错过。

境界的彼方（预定话数不明）

看点：京阿尼。

看点可不是白菜写漏了，而是这部片子真的是标准京阿尼风格，根本没有多少其余的要素可供挖掘。所谓“京阿尼”风格，以名词解释的风格来诠释，就是“超高的动作帧数、无厘头的展开风格、萌到极点的人物作画”。虽说7月新番中出现了《Free！》这样的异类作品，不过标准的京阿尼片还是得配上少女卖萌才尽显风范。总之本片虽说有着不少打斗镜头，不过任谁都能看出重心依然放在卖萌要素上。从目前剧情发展来看，男女主角一行人讨伐妖梦根本就是小打小闹的插曲，不过似乎幕后黑手也开始渐渐露出真面目，或许后面几话能逐渐走上主线吧。当然以上这些评论并非在抨击本片，实际上单看卖萌要素，京阿尼的片子就已经处于顶级水准，足以构成绝对的吸引力。而且战斗场面也完全没有偷工减料，超高的帧数依然保持了下来，特效光影等等一应俱全，真是不容小觑啊。



苍蓝钢铁的琶音（预定话数不明）

看点：各式舰艇机设、大魄力战斗、劣势逆转、萌妹子。



战争天赋点满的超级学生舰长遇到化身为萌妹子的舰艇，从此踏上与神秘邪恶势力对抗、拯救全人类的不归路（笑）。本作的剧本展开方式并不罕见，人类面对未知的侵略者处于劣势，而翻盘的关键就在于从敌方那里获得的某个黑科技。不过战斗方面的制作十分精良，鱼类导弹相互撞击的爆炸、黑科技重力炮的发射等都极具魄力。人类方面整体实力偏弱，由主人公千早群像指挥的舰艇在弱势的情况下，如何利用地形优势以及使用战术的情况下逆转局面也是一大看点。除此之外动画的人设和机设也很精美，舰艇的心智模型可视作拟人化后的舰娘，同时照顾了舰艇控和美少女控两类人群。大部分舰艇都能在现实中找到原型，考据党也能在动画中找到乐趣。



对于犯罪事件，多加心眼提防是不错的，但反应过度就有些滑稽了。大阪市淀川区的一则犯罪速报，就为大家诠释了什么叫“被害妄想”。

默默走路也有罪！？

在日本大阪市淀川区的警方街头犯罪速报网站上，日前刊载出了一条犯罪速报，全文如下：

“10月16日15时30分左右，大阪市淀川区木川西4丁目2番附近，一名小学低龄男童在行走时，发生了不认识的男性从后方默默快速走过的案例。男性年龄约40～50岁，穿水色裤子，上衣颜色不详，戴有眼镜。如果有人看到该可疑人士，请立刻通报110。”

不知道各位看到以上这则速报有什么感想呢？不妨先来看看日本年轻网民们的反响吧。

>いい加減（かげん）にしろよ……一人（ひとり）で歩（ある）くときなんざ黙（だま）ってて当（あ）たり前（まえ）だろ。

译文：差不多够了吧……一个人安静地走路不是理所当然的么。

>歩（ある）くだけで逮捕（たいほ）される时代（じだい）かw。

译文：已经是走路就会被逮捕的时代了吗（笑）。

>俺（おれ）は毎日（まいにち）、事案（じあん）发生（はっせい）させてたのか。

译文：我竟然每天都在引发案例吗。

>もう男性（だんせい）は知（し）らないガキの半径（はんけい）10m以内（いない）には入（はい）らないほうがいい。

译文：男性干脆就不要靠近不认识的小鬼半径10米以内好了。

>もう存在（そんざい）しててごめんなさいのレベルまで来（き）てるのか……

译文：终于到了“活在世上真对不起”的地步了吗……

在《掌机王SP》208辑的本栏目中，小编为大家带来过一则慢跑男子被误指认为色狼的事件。而上文中的这起案例，又与该事件有着异曲同工之妙。两个事件的共通点，都是当事人并没有做过任何奇异的举动，却仅因他人的想象与主观认定，就被贴上了嫌疑人的标签。这则描述荒谬的案例引起了网民们的嘲讽，不少人表示“看来一定要哼着小曲儿才能从孩

子身边走过”、“光是外出就已经确定犯罪了”。对于儿童诱拐案例有所警觉当然不是坏事，但反应过度恐怕不只会沦为社会的笑柄，还会给不少人带来不必要的麻烦。

日本人的日常

文 山山

丧心病狂地玩了一段时间“猛汉4”，最近终于把脑子从游戏模式转换回工作模式。10月份有不少学生去了日本，翻翻他们的微博和朋友圈，除了各种吃喝玩乐之外，也有不少对日本的吐槽。日本干净漂亮、生活便捷舒适，但快节奏的生活方式和习惯可能会让外国人不太适应。那么在有机会去日本之前，我们可以先一起了解一下日本人真实的日常生活到底是怎样的。



日本人生活节奏很快，以首都东京为代表，大部分人都是同一张面孔——冷漠。他们走起路来疾步如风，就连等车的一会儿工夫都得利用起来，看书的、发信息的、闭眼小憩的，一个字：累！其实日本人的生活也不是都很奢华，只是很讲究，什么都是一板一眼守规矩。就从他们的衣食住行说起吧。

先说吃的，日本虽然是发达国家，但是他们的自然资源相当贫乏。蔬菜水果的品种很少，而且相当贵。也许你要说和中国物价有差别。但是这种蔬菜水果的贵是和别的东西不成比例的。假设日本平均物价是中国的5倍，但一个苹果的售价却是中国的十几倍。当然质量的确好。买水果是按个数买的，而不是称重量。日本人听说我们买苹果是一箱一箱买，都无比惊讶。相比之下，肉类因为有大量进口，价格还比较容易让人接受。

再说穿的，我们一般印象中穿得像时尚杂志、漫画里走出来一样的人，那也只是局限于一小部分人。大多数人也就和中国大城市的人的衣着差不多。他们喜欢世界名牌，你可以看见好多人都有一两件名牌衣服或包包。但这并不表示他们都是有钱人。背着LV坐电车的人大有人在。

再看看他们的房子。一个字，小。他们住的并不都是私家房。像东京全是楼房，而且好多公寓都是租的。这些人和中国人想法不同，觉得没必要一定买房子，如果买了房子就不得不固定在房子的附近生活。这和中国人的安居乐业有一定反差。而且买了房子也得交税，就算房子地皮都是你的，你也要交税，日本的税金很高，连买东西都要交5%的消费税。公寓房间都是非常小的，所以日本不流行睡床，平时吃饭娱乐都在榻榻米的房间里，睡觉的时候把壁橱里的被子拿出来就睡，起来了再收进去。（天之声：或者学哆啦A梦直接睡壁橱里。）

日本人一般都有私车，因为地铁虽然方便，但是有时间限制，出租车又很贵很贵，加上日本办贷款很容易，所以很多人即使没钱或者不想买房，但一般都会买车。而且考虑到自身资源问题，日系车一般都小型轻量、环保省油，在世界各地的车市都有较好的销量。

另外，日本虽然税收很高，但福利也很好。一般工薪阶层的退休金都比较高，医保制度也相对完善。特别是医保制度，在日留学生也是可以享受的，有机会一定记得加入。每个月缴纳一定的保险金，生病的时候就可以享受70%的折扣。（这个一定要有，要知道笔者才去的时候不知道办保险，看个感冒花了近1万日元……）



酷洛洛前辈迷失在人生的道路上了，于是本辑就由在下帮忙顶上，还请各位读者多多包涵。十月份发售的《闪之轨迹》不知道各位玩家现在进展如何？今天要向大家介绍的幸子也同样是“《轨迹》系列”的死忠。下面就来看看小编能不能成功地将《掌机王SP》推销给她吧（误）。

昵称：sachiko（幸子）
年龄：24
身高：160
生日：8月7日
职业：游戏客服
星座：狮子座
性格：天然呆，中二宅
喜欢的游戏：“《轨迹》系列”
喜欢的动漫：《高达seed》、《高达seed destiny》
喜欢的颜色：我觉得好看的都喜欢！
喜欢的电影：《魔戒》三部曲（奥兰多王子赛高！）
喜欢的音乐类型：抒情、欢快、热血
喜欢的异性类型：黑框眼镜游戏宅男（认真），脑袋聪明略腹黑，一定要是好人（认真）。
口头禅：卧槽



幸子 SACHIKO

游俏小筑



虫无兮： 首先先表示欢迎（此处有掌声）。麻烦你和各位读者做个自我介绍吧。

幸子： 各位小伙伴大家好~我是sachiko(<ヽω・)☆，大家也可以叫我幸子！多多指教（土下座）！

虫无兮： 土下座太夸张了，爱卿平身！能够透露下“幸子”这个昵称是怎么来的吗？

幸子： 其实和我的真名有关系的，从小大家一看到我的真名第一反应就说：你怎么起了个日本名字？干脆叫“幸子”算啦。然后从此我就有了“幸子”这个小名（我已经把自己的真名给泄露啦捂脸）。





虫无兮： 上一辑的女嘉宾也是因为外婆喜欢樱花然后就有了个很高端大气的名字，真是让虫某羡慕不已啊！那拥有日本名字的幸子会不会对日本很感兴趣？

幸子： 我打算以后结婚要到日本去渡蜜月（开个玩笑）！其实一直以来对日本都是非常有兴趣的，毕竟自己从小到大都很喜欢看动漫，日本对我来说有点2次元存在的感觉。

虫无兮： 其实去日本度蜜月也不错啊，现在日元汇率低，挺划算的。现在还有继续看动漫么？

幸子： 有的，偶尔还会追新番，比如我很期待的《革命机Valvrare》第二季。

虫无兮： 莫非幸子喜欢的是有机体登场的动画吗？因为“喜欢的动漫”那里也写着《高达SEED》。

幸子： 是的，我是一个伪机体控。

虫无兮： 控机体的妹子，我觉得很稀有……是我少见多怪么？

幸子： 其实也不会，很多妹子都喜欢机体的，我只是单纯喜欢某些特定的机体。

虫无兮： 比方说？

幸子： 比如强袭自由，还有《变形金刚》的大黄蜂和擎天柱，新加上《环太平洋》的危险流浪者和赤红风暴。

虫无兮： 还真是狩猎广泛啊……那么有机体登场的游戏会不会玩，像《GVG》或者《机战》？

幸子： 比较喜欢看人家玩……除了RPG类的游戏其他都驾驭不了（面条泪）。

虫无兮： 别担心，你不是一个人！

虫无兮： 只玩RPG的幸子，最喜欢的是“《轨迹》系列”，是从哪一代开始接触的呢？

幸子： 其实掌机从小学就开始接触啦（笑）。那个时候还是大砖头的GB，偷偷存钱买的。其实我是看到有杂志介绍了“《轨迹》系列”我才去买的PSP，不知道为什么一看到这个游戏就有种被击中心脏的感觉。我居然是从《3rd》开始玩起，然后再倒回去玩《FC》和《SC》。

虫无兮： 好神奇！没记错的话，《3rd》的主角跟《FC》、《SC》的不一样吧？而且时间线上来说也是《3rd》比较新，不会有被剧透的感觉吗？

幸子： 刚开始玩当然一头雾水，可是还是觉得很好玩！就算被剧透也是雨里雾里，后来就在迷茫中通关了！感觉哪里不对就去查才发现自己下错游戏了orz。然后才开始玩的《FC》和《SC》……

虫无兮： 性格写着“天然呆”看来很恰如其分啊！

幸子： 这……下错游戏什么的家常便饭（才不是）。

虫无兮： 那同是PSP游戏的《零轨》和《碧轨》有玩么？

幸子： 已经通关了！《碧轨》最近打算2周目。

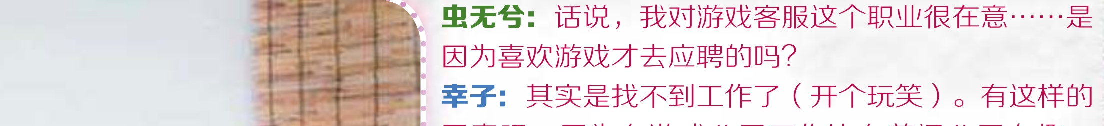
虫无兮： 不打算入手PSV挑战《闪轨》么？《掌机王SP》上可是有详尽的攻略哦（此处为小广告）！

幸子： PSV已经有了……可惜没有汉化（面条泪）。日文苦手怎么破（跪求汉化）！

虫无兮： 少年，此处有一本《标准日本语》，见你有缘便赠与你吧。







虫无兮：话说，我对游戏客服这个职业很在意……是因为喜欢游戏才去应聘的吗？

幸子：其实是找不到工作了（开个玩笑）。有这样的因素吧，因为在游戏公司工作比在普通公司有趣一些，同事都是玩游戏的妹子，大家交流吐槽的频道比较一致，而且性格都很nice～

虫无兮：嗯嗯，可以理解，这也是我跑来《掌机王SP》的一个重要原因（严肃）。

幸子：同道中人吗？（握手）

虫无兮：有没有什么客服方面的趣（bei）事（ju）可以说出来让大家乐一乐的？

幸子：说起这个又是一把面条泪，大家都知道客服都是比较受气的职业，不过我这个岗位还算比较好的是（陪土豪）聊天。偶尔会遇到一些悲催的土豪，比如像是游戏中山盟海誓都快发展到现实的太太是男的，知道事实后又因为在游戏中已经投入了大把金钱和感情非常低落，纠结着要不要去捡肥皂。这个时候我们的工作就是推他一把……咳咳，把他劝回来。

虫无兮：我貌似看到了某些问题的根源所在！原来都是客服在推波助澜啊……

幸子：你误会了我们是在很认真的工作，嗯。

虫无兮：时间不早了，多谢幸子在宝贵的周末里肯花这么多时间接受采访。最后请再和大家说几句吧。

幸子：嗯，今天非常感谢大家愿意听我这个话唠说了那么多话，第一次被采访心情有点小激动。希望《掌机王SP》能越办越好，各位读者也能在接下来的日子里每天元气满满哦(<ゝω・)☆ 。最后让我怀着虔诚的心祈祷PSV上明年能推出《闪之轨迹》的汉化版m(_ _)m 。



掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



11月21日是一代经典主机SFC的生日，当年国内有相当多的包机房、游戏厅都设有SFC以小时收费制供大家游玩，阿鲁家便是其中之一。尽管表面上看当年这种包机房大多是藏在小区里一群大小孩子忘情地玩，实际上那是国内游戏玩家与世界游戏大潮的第一次接轨，通过刚刚起步的游戏杂志来获取游戏资讯并去包机房体验最新的包括SLG、RPG在内的各种新游戏。而这在之前的FC、MD，这种情况都是极少的。之后的近20年来国内的电子游戏表面上没有什么发展，但今天的国内玩家早已习惯了和世界同好们同步，不得不说这也是相当大的进步——很多了不起的改变，其实就在身边悄悄发生。

力学上讲·······

《噬神者2》惟一让我不适应的是，人的武器比人还长几倍。在力学上，这是很难挥舞的，更何况是那种一脸小受样的主角？他们舞起来真的是面不改色啊！我惊得五体投地了！

南宁 卢尚拓

白菜： 中国有句老话说得好：“认真你就输了。”

虫无兮： 以前去漫展时，和我同行的武学世家传人拿过某犬夜叉手里三米多长的实木铁碎牙当场就耍了几招，还不带喘气的。高手在民间啊。

阿鲁： 当武器不是普通武器，人也不是普通人的时候，就一切皆有可能了。

马修： 不能以现代人的标准衡量冷兵器时代的战士们的体力啦，所谓的一寸长一寸强、一寸短一寸险，那可是无数在长度上吃了亏的人拿血和生命总结出来的经验，所以费事点拿长些的兵器也许会更占优势呢。

只言片语 期待《进击的巨人》，因为我喜欢这个动漫。（海口J子）

211辑TGS大抽奖幸运读者

广东广州	卜伟文
广东珠海	董晖
云南个旧	宫奥
广东广州	李惠名
广东汕头	梁恺杭
广西桂林	廖泽廷
广西柳州	潘鹏泽
上海	沈天宇
上海	盛叙东
山东淄博	谭云朋
福建厦门	向亦君
湖南湘潭	周哲
浙江杭州	朱建贤





212辑TGS大抽奖幸运读者









辽宁沈阳	付伟健
上海	顾文韬
天津	兰书涵
广东珠海	梁卫钊
浙江杭州	梁小东
河北石家庄	刘梁
浙江绍兴	潘逸晨
上海	王菁益
北京	王云龙
海南海口	王治杰
广西桂林	伍尔佳
江苏苏州	杨天远
广东茂名	袁文滔
黑龙江哈尔滨	张幻
广东广州	张锴
天津	张翌伟
湖北武汉	赵雪枫

缓和歪风

欢迎苦妈同学的加入，期待苦妈能给小编带来新的风气，缓和一下编辑部的“歪风”（笑）。

大连 刘昊

库玛：看见这个就吐槽无力了……

乌冬：其实正相反，在众小编的猛烈吐槽下，苦妈早已经倒地不起了。

苍穹：编辑部哪有什么不正之风？库玛也不是走小清新路线的。

库玛：虽然蛮想与编辑部内黑我的歪风邪气作斗争的，但无奈自己是个战五渣，每天都被欺负得身心疲惫，对不起我辜负你了。

白菜：库玛加入的最大改变，就是众人调侃的枪口从鲁叔身上移走了。

马修：想想以前在书上连名字都没有的女美编们在书上被男文编们亲切地称呼为“美编MM”的情景，又看看半夏和库玛两位妹子相继成为槽点的现状，我忽然发现事情果然在不知不觉中就发生变化了。

只言片语 想要收一个史莱姆砂时计。（上海 朱莉）

微生活

睡意连连

（白菜校对《蝙蝠侠》攻略时睡着了……）

苍穹： 完了，我《蝙蝠侠》攻略写得很糟，毛老师校得连连瞌睡。

胧月： 反省！

苍穹： 这次确实准备不充分，《重装机兵4》会努力写。

教训

（库玛在剪辑光盘吐槽）



库玛： 你们平时就是老乱吐槽，现在需要你们吐槽的时候就不行了，反省一下吧！

苍穹： 反省ing……

胧月： 苦壕教训的是。

马修： 平时吐槽虽然多但大部分都没法上书的，我这整理“微生活”深有感触。

库玛： 吐槽也是门学问啊，要把握那个恰好的点！

苍穹： 大大教训的是。

马修： 受教了，低头反思中……

质疑性别

虫无兮： 有读者在回函表里质疑库玛性别了，赞！

库玛： 不是吧，怎么会质疑我的性别？

马修： 时代不同了呗。

苍穹： 你不是女汉子么？

库玛： 在一堆汉子里我的女生气息明明应该是爆棚才对啊。

HIGH起来了

（乌冬、虫无兮和库玛中午在打机室联《MH4》，然后……）

苍穹： 库玛大大又在游戏室HIGH起来了。

乌冬： 刚刚八老师很好奇地走进来问我们在玩什么。

库玛： 我就说关门嘛！又丢死人了！算了，以后中午还是不联机了。

乌冬： 没事啊，大家都已经习惯了。

库玛： 就是控制不住啊，但还是太丢人了。

苍穹： 什么时候你的嚎叫能把午睡的毛老师叫起来才是成功！

胧月： 跟苦妈大大一吃吃饭就觉得饭好吃，一起玩游戏什么渣游戏都变得好玩起来。

苍穹： 再看看整个世界都美好起来了。

乌冬： 这是我玩这游戏最大的动力！

库玛： 不知道该开心还是去蹲墙角……

被围观了

在学校玩PS3被围观了，没想到《EXVS》会没人玩啊好伤心，没有野生大触只能自己刷奖杯了。

苏州 杨天远

胧月： 这类核心游戏，还是上网联系同好吧。

库玛： 我现在的人生遗憾中，没有玩过家用机就是其中一条啊……

半夏： （同情的眼神）我的PS3借你摸一下好啦。

阿鲁： （同情的眼神）我的限定版PS3借你摸一下好了。

马修： 打机室的机器经常闲置，库玛你可以随时去解锁“第一次玩家用机”的成就的。（后续请看本辑“小编寄语”。）

只言片语 《GE2》幸好没跳票……（天津 JK）

211、212辑调查之高性能和便携你更注重哪方面？跨家用机和掌机的游戏你更喜欢哪种？

便携性，高性能的话还不如玩家用机。跨平台的话，最好可以共享存档，而二者之一会更喜欢家用机吧？至少屏幕大。

绍兴 小葉

我比较看重便携性。当跨平台发布的时候我一定选掌机版的，因为我没有钱买也不想买家用机！

北京 阿龙

高性能。跨平台我还是偏向家用机啦，因为硬件及各方面都更优秀一些。

武汉 猫丸

便携性，智能机玩游戏的“暖手宝”状态实在太吓人了，这算是高性能的不利面？

上海 王菁益

还是便携吧，不用开电视，躺着玩，所以还是支持掌机，嘿嘿。

石家庄 Lininter

首先，随着硬件技术的突飞猛进，高性能和便携性可以同时存在，这一点不用纠结。而因为利益驱使而无下限地跨平台会被玩家越来越排斥，硬要取其一的话，我宁愿大作存在于掌机上，因为技术原因导致家用机为主的思想是先入为主，其实掌机是相当好的平台。

上海 恶魔之舞

更喜欢掌机，不过在家的话，也希望能享受到家用机的魄力。

杭州 小黑

高性能。性能好，能干的事就多些。

桂林 银翼

果然还是便携更重要吧！任天堂就很好地诠释了性能不是最重要的。跨平台的选掌机吧。

天津 JK

无所谓，手机就很便携、机能还高，关键是游戏。跨平台的：在家家用机，出门掌机。

南京 先

1.结合家用机的高性能和掌机的便携性当然最好啦。不过作为多年的掌机玩家，我还是选择便携性吧。2.掌机，可以在不同地方使用，家用机性能虽好但不能想玩就玩。而且现在对电视的要求也比较高。

广州 张锴

当然是便携性啦，高性能的话，用家用机就可以了。跨平台的话，可能会各买一款，但如果朋友买的话也可以借来玩。

上海 汉堡

我选择便携性，如果没有便携不方便外出携带，那便失去了其身为掌机的意义。跨平台的我会选掌机，方便随时玩随时关，不用和家人抢电视，不怕家长盯着看你玩的啥，可以带出家门和更多的小伙伴一起玩耍。

淄博 姜维

更注重高性能。

上海 顾春军

硬件的高性能呗。跨平台选家用机，用户体验最高！

珠海 董晖

1.高性能；2.家用机，手柄更给力。

宁波 稀幻

更注重便携性，更喜欢掌机，因为上班太忙回家没时间。

上海 东东

那要看掌机的还是家用机的，掌机的当然是便携性优先。但我不是那种会经常带掌机外出游玩的类型，所以我选择更注重高性能。但跨平台我会选择掌机，如即将发售的《最终幻想X HD》。

广州 熊子

硬件的高性能吧。跨平台选掌机，因为方便。

苍南 溪酱

真得看游戏，美式的大制作放在掌机上就不震撼了，而活用机身特点的轻快的掌机游戏也不适合在家用机上。所以，也得看厂商啦。

沈阳 腌甜葱

补 明年就高考了，打算考完后补一补欠下的游戏。从GBA到3DS，从PSP到PSV，从X360到Wii，列了一整页的单子——总结：补不完了……

武汉 猫丸



乌冬：光是从GBA到3DS的量玩一个暑假都远远不够。

马修：按照这种速度补游戏的话，我猜测你还没补完1/3对游戏的兴趣已经基本没了。而且如果每个都浅尝辄止的话，不如好好挑一些特别有爱的去深玩啊。

白菜：列名单补游戏向来只是说说罢了，要知道年轻人是很忙的。

阿鲁：我觉得还不如直接玩新游戏，坑是永远填不完的。

胧月：你为何这么有钱？

库玛：可以预见这位同学大学四年的学习生活状态了……

只言片语 从第一部开始就支持《口袋妖怪》。（韶关 Magic）



上海 蛤蟆闲人

马修：这麒麟男爵画得还挺帅。

汕头 Melmen



马修：一只耳朵长得伸到自画像框外的兔子。

苏州 血祭狂歌



马修：这艾鲁猫看着好好玩……

马修：说起来《口袋妖怪》、《怪物猎人》这些热门游戏首发后都不可避免被炒价啊。

苏州 老总

你一言我一语

经常去e商店，多介绍一些二线的小游戏吧。

东莞 Magic

马修：三次元空间一直有介绍哦，而且不错的还有特快和攻略呢。

小编们准备花多少时间在国民级巨作《口袋妖怪 X・Y》的深坑中？超级大作《怪物猎人4》呢？

广州 聪聪

马修：这种游戏基本上都是一直玩，玩到新作出来为止的。

4.5以上的3DS XL美版是不是很难买？

天津 左路狂飙

马修：我怎么觉得应该是4.5以下的难买呢……

一直想入PSV却一直担心很快会出新机型，2000公布后总算松了一口气，尽管屏幕和机身材质有一定程度缩水，但还是会入2000的。

马鞍山 小海

马修：屏幕如果不放一起进行对比，还真感觉不出2000比1000型差，最后这个顾虑其实你也可以打消的。

小编注重游戏的剧情和音乐吗？

开平 钊哥

马修：都是游戏的重要组成部分，当然很注重啦。

小编们有没有游戏圈子以外的朋友？他们如何看待尔等这个职业？

汕头 Melmen

马修：有啊。除了游戏圈子外的，一些玩游戏的朋友看来，我这行业也都是个普通职业。

小编们掌机玩久了、有些地方坏了，还会再买新的么？

苏州 老总

马修：一般来说是拿去修，因为很少有坏那么彻底的。但游戏打到一半时机器丢了或暴毙，那必须得买新机器接上进度的……

PSP的滑杆坏了，现在还有得换吗？

天津 天降裸王

马修：PSP在国内不算太过时，而PSP滑杆又是典型的低值易耗品，所以游戏店只要有游戏机维修业务应该都会有，去问问看吧。

最近玩《机战OE》感觉各种不便携，读盘、菜单进入、退出……以前《机战》的快捷都哪去了？

上海 王菁益

马修：也算是音乐画面加强的代价吧。其实，这种游戏只要玩多了，不知不觉就习惯了读盘读取这些了……

没玩过《战神2》，希望能在《战神合集》里接触一下。

宁波 陆廷宇

马修：PS3版的合集我之前玩过，2代的HD化非常优秀，相信PSV版也不会差的。

稿费待确认通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
空の银月团	208	玩家点评	王国之心 梦中诞生	姓名、收款方式
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

只言片语 有一辑小编说臭豆腐，看得我直流口水！（北京 阿龙）

苏州 老总

广州 小无



马修：这披肩发、领带、双手插兜的造型。

马修：一开始在想是哪个新口袋妖怪的轮廓，然后忽然发现是字母Y。

杭州 小黑

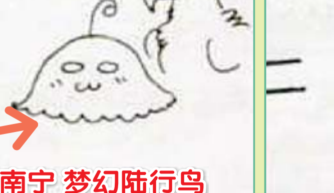


马修：看着很有精神的方脸猫。

马修：今年夏天的确很热，还好再热也过去了……

马修：有点无语而可爱的场面。





南宁 梦幻陆行鸟

武汉 猫丸

珠海 小英

马修：虽然没看出出处，但总感觉有点《工作室》的感觉。

摔机

学校组织游玩时我把NDSL放在口袋里然后和朋友们在营地到处跑，然后啪一声，NDSL重重摔在地上，把我吓坏了，马上捡起没什么大碍，再开机确认没事，才松了一口气。然后同学都一脸猥琐表情看着我……

南宁 梦吉陆行鸟

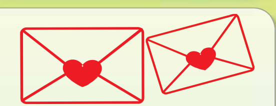
马修：大家那表情看着你，是不是以前你总不借他们玩？

白菜：所以老师才经常劝阻大家不要在走廊上乱跑。

胧月：居然不是失望的表情，说明这群朋友还有得做。

阿鲁：于是你的同学们就把你的NDSL给掳走了？

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。213、214辑，定价：14元；

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64辑，定价：18元。

《3DS专辑》： VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编： 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话： 0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 为了《重装机兵4》而学了半年多的日语，希望看剧情无压力。（合肥 Pomo）



移动平台音乐游戏《Cytus》的新章节日前终于出现在了PSM上，这可比iOS和安卓上的更新慢了不少，好在PSM是一次性买断版权，不需要每次更新都花钱买新歌是其优势所在，不过啥时候更新版本能变成追加DLC的形式啊？每次更新都要重新下载游戏是要闹哪样啊！

在淘宝上看3DS的Gateway烧录卡价格已经降到300多了，而最新的2.0系统可以支持《怪物猎人4》和《口袋妖怪X·Y》！问一下小编，这个时候买烧录卡是否更合适？虽然我知道小编们会推荐正版的，但我这穷学生支付不起两张正版游戏的钱啊！

汕头 猴子

去淘宝看了下，的确降到300多了，但号称支持《怪物猎人4》和《口袋妖怪X·Y》的2.0系统，官方还没有发布。点进自称2.0系统的商品页面的话，会发现里面的说法其实是“2.0即将到来”，这是商家吸引玩家的手段而已。目前来说如果等不及自然还是要买正版，而且就算等得及，破解版也不支持联机，就算你能忍着不联网，但这两个游戏可都是官方发布过修正补丁的。个人建议是：两张买不起没关系，可以先买一个，这两个游戏都是能玩很久的作品，完全可以玩一个并给另一个慢慢攒钱。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《闪之轨迹》第5章8月22日有个调查学院七大不可思议事件的分支任务，我接了任务后按照攻略里说的到几个地方和NPC对话后返回却交不了任务是怎么回事？

上海 SNG

你说的是“学院七不思议の调查”这个任务吧，在接受这个任务后需要和委托人“ベリル”对话并询问这七个事件的情报，之后才能前往指定地点和NPC对话（NPC头上会出现感叹号），你肯定是没打听情报就去找NPC了。



▲将所有事件都询问一遍再去指定地点找NPC。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《真·女神转生Ⅳ》的挑战任务“丈夫な服の秘密”，我在上野北侧的沙漠中刷了N久也没见到Lv25的死神オルクス，该敌人的地图图标是蓝色还是红色？

江西 何智军

是普通的蓝色，但该恶魔的出现率很低，不建议在这个阶段刷，不如到了市ヶ谷屯驻地以后刷Lv50的同名恶魔，同样可完成该任务。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

最近如果要购入3DS或PSV的话，哪

只言片语 努力写稿、学习、赚钱，买掌机！（石家庄 Lininter）

一个比较合适呢？还有 PSN 是什么东东？求解！

个旧 宫奥

PSV-2000 刚出，实测效果也还不错，有喜欢的游戏不妨入一个。而 3DS 上的战略级游戏《口袋妖怪 X・Y》和《怪物猎人 4》现在也正是热潮期，看这位读者最期待的就是这两款游戏，3DS 当然也值得推荐了。PSN 是 PlayStation@Network 的缩写，也就是索尼主机专用的网络。

《MH3G》中，上位苍火套到了 G 级后需要换一套吗？听说皇海套不错，但很难刷。

武汉 小枫

上位苍火套和皇海套在技能和耐性上有一定重复之处，而且上位苍火套防御全部强化满后是 550，要打完 G 级基本是没有问题的，因此没有太大的必要去刷皇海套。

要怎么才能看到 PSP 主板的型号？

桂林 廖泽廷

如果是没有破解的 PSP 就只能拆机看主板型号了，如果是破解了的话可以在网上下载 PSP Module Checker 或者 PSPident 插件，放入机器运行后就可以查看 PSP 的主板型号了。要注意的是 PSP Module Checker 查看的项目是 Mother boar；PSPident 查看的是 PSP Version。

小编大大，《怪物猎人》限定版 3DS 有收藏价值吗？想把两个版本都入手。犹豫中，唉。价格会越来越贵么？

石家庄 刘梁

限定版 3DS 必然有它的收藏价值，毕竟其数量上有一定的限制。不过《怪物猎人》限定版属于有钱就可以买到的这一种，所以和鲁叔手上那台需要抽选才能入手的《新・深爱》限定版 3DS 比起来就没那么稀有了。在升值空间方面，价格肯定会越来越贵，因为限定版隔得越久就越难入手，但是有可能会陷入有价无市的窘境，毕竟会特意去购买以前的限定版机器的玩家并不多。

听说《怪物猎人 4》要开放下载补丁了，请问这种补丁一般是要怎样更新的啊？

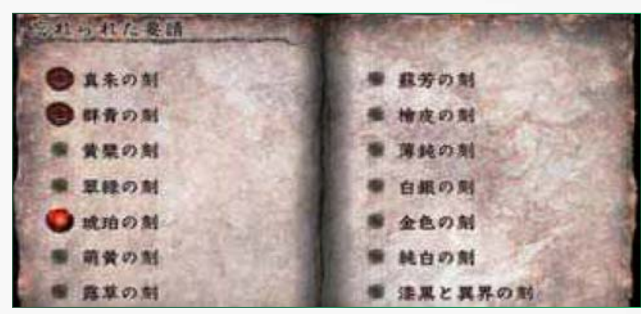
云南 莫文龙

Capcom 已于 11 月 13 日放出了 1.1 版本的补丁，玩家只需要连接 e 商店就可以根据提示自动更新。如果没有跳出自动更新画面的话，在检索一栏输入“もんすたー”然后点选“モンスター”这个词，出现的第一个符合条件的就是 1.1 版本的更新补丁，然后根据提示选择更新即可。

为什么我下了《灵魂献祭》的 DLC 但打开游戏却找不到？

广州 姚一帆

《灵魂献祭》的 DLC 任务在“アヴァロンの要请录”→“忘れられた要请”里，如果是后期神和业炎魔的 DLC 没出现，有可能是因为游戏没有更新补丁，你可以检查一下是不是这个原因。



▲从“琥珀の刻”这一栏开始往后全都是 DLC 任务，数量还不少。

为大家指点一下原装正版掌机周边的购买渠道以及购买方法吧，谢了（比如萌购）。

上海 方志毅

这位读者提到的萌购只能代购日本亚马逊上的东西，虽然主流的周边一般没有问题，但是一些比较小众向的东西就没有办法入手了。如果买家能自己找到购买的网站，可以考虑借助 TENSO 等转运网站的帮助，缺点是要单独给运费，所以费用比较高。此外找私人代购也是一个办法，但是信誉方面是一个问题，能借助第三方付款平台的最好，而且一些含电池的东西也能想办法帮忙运到国内。去实体店买其实也是一条路子，虽然可能会被宰，但是有些周边是以质量为重，能当场检查一下比较安心。最后再介绍一个最安全最靠谱的法子——让海外的朋友帮忙带回来。

只言片语 玩不到《MH4》，只能期待《MHFG》了。（苏州 血祭狂歌）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

蒋锐翔　昵称：Seeker

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》
地址：广西贺州市八步区前进东路50号一单元104
邮编：542800　QQ：469754732
Email：469754732@qq.com
电话：13737411584
想说的话：我是为了抽奖才买的书我会乱说？

洪斯捷　昵称：健健

性别：男　年龄：34
拥有掌机：PSP、PSV、3DS LL
喜欢的游戏：《逆转》
地址：上海市浦东新区中江路3333号恒通广场6楼
邮编：201206　QQ：35316298
Email：penny.hong@eascs.com
电话：13501998507
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

孟靖怡　昵称：威廉

性别：女　年龄：25
拥有掌机：NDS、PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《逆转》、《极限脱出999》
地址：内蒙古赤峰市新城区玉龙大街西段地税直属分局
邮编：024000　QQ：403027720
Email：403027720@qq.com
电话：18647669901
想说的话：《掌机王SP》拉近了我跟深爱的他的距离，纵然千里之遥，心却可以在一起。

殷杰

性别：男　年龄：20
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《游戏王》
地址：浙江省长兴县雉城区包桥乡邵家村52号
邮编：313100　QQ：1144948287
Email：1144948287@qq.com
想说的话：希望能找到一个能与我联机对战的战友。

姜子琪　昵称：无常

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《MH》、《战神》、《无双》
地址：辽宁省营口市西市区青华路
邮编：115004　QQ：769107164
Email：769107164@qq.com
电话：15204176784
想说的话：愿高考加油！

只言片语　《最终幻想X HD》，重温当年的那一份感动。（上海 蛤蟆闲人）

刘鑫

昵称：菲宇

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：GBA、PSP go
喜欢的游戏：《逆转》、《战神》、《FF》
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区巴陵街 50 号 3 单元 601 室
邮编：150001　　QQ：529401657
Email：gbf72144288@126.com
电话：13766865947
想说的话：天下机友是一家！

杨熙

性别：男　　年龄：26
拥有掌机：NDSL、PSP、3DS、3DS LL
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广东省广州市越秀区五羊邨 E15–104
邮编：510600　　QQ：741176101
Email：741176101@qq.com
电话：13560127915
想说的话：比较喜欢《X・Y》。

王恒

昵称：活佶

性别：男　　年龄：29
拥有掌机：GBC、GBA、GBM、WSC、PSP、NDSL、3DS
喜欢的游戏：《马里奥》
地址：天津市南开区红旗南路 265 号南翠屏公园内九拍音乐沙龙
邮编：300100　　QQ：121064727
Email：punkheng@163.com
电话：13821195310
想说的话：游戏人生是一种境界！

崔如巍

昵称：stars

性别：男　　年龄：29
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：除 galgame 和球类外都喜欢
地址：山东省济南市长清区大学科技园紫薇路 2200 号山东女子学院
邮编：250300　　QQ：247757084
Email：alucard.c@163.com
电话：13605403445
想说的话：游戏太多，很幸福；没时间玩，很痛苦！

陈春

昵称：冰蓝

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：PSP、NDS、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《KOF》
地址：浙江省杭州市下城区刀茅巷工人新村 8 幢 2 单元 303 室
邮编：310003　　QQ：260423482
Email：260423482@qq.com
电话：15967107312
想说的话：从第一辑买到现在，祝《掌机王 SP》越办越好！

尹哲

昵称：核桃

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV、NDSL
喜欢的游戏：《高达对高达》、《尸体派对》
地址：安徽省淮南市大通区工业新区二期 11 号
邮编：232033　　QQ：531059274
Email：531059274@qq.com
电话：13085089409
想说的话：本人超喜欢今井麻美的声线啊。

姚俊杰

昵称：Jenis

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：PSP、PSV、NDSL、3DS、GBA SP
喜欢的游戏：《忍龙》、《生化》
地址：湖南省郴州市北湖区升平路 8 号（千金大药房处）
邮编：423000　　QQ：641286827
Email：Yaojenis@qq.com
电话：13975504367
想说的话：第一次写回函，希望能交到更多朋友。

只言片语　《最终幻想 X HD》的画面和剧情都很感人，很容易就被吸引过去。（上海 顾春军）

小编寄语

苍穹

◎前有《胧村正》的DLC研究，后有《重装机兵4》的重头攻略，这辑的工作任务简直要了老命。可再怎么工作狂一天也只有24小时，于是只能从睡眠时间里挤了。在经历了平均每天只睡4个小时的两星期后，简直有一种超（要）神（死）的感觉。

◎说起来个人第一次拿到FC版《重装机兵》时的情景还记忆犹新——周六放学时借到卡带，由于当晚不能玩，于是就把薄薄的黑白说明书翻来覆去地看了一整晚，想象着游戏里的情景。第二天6点就起床开打，从此爱上了这个战车、人类与战狗的RPG世界。

◎虽说官方早就透露了消息，但《重装机兵4》的“DLC海”着实有些惊人，不过“奶粉钱”该掏还是得掏，希望这个系列还能继续延续下去。

白菜

□打完《BBCP》的剧情模式，Embryo作为关键词“苍炎之书”被拉上了台面。当时就觉得这个用词和语感好好熟悉，来来回回念了好几遍，直到瞥眼看到了几个月前发售的《苍翼异闻录 代号：新生》（Xblaze Code：Embryo）……我又被说好两作没有直接联系的森利道给耍了？嘟嘟囔囔之间已经在键盘上敲出了“淘宝”……

□原本鲁叔就贪吃，临近入冬库玛也有四处觅食的习惯，再加上某个损友来深圳咋呼着买秋冬装，直接导致场场作陪的本人这个月在衣食娱行方面严重超支。看着卡上的存粮一股下旬未到就弹尽粮绝的节奏，不禁心想这就是月光族的滋味吗？应该再多一些自制力，起码撑过这个月啦。（鲁叔 & 库玛：走，吃鸡煲！）

Juxi（美编）

◆群里发了一张下雪的照片，想想已经好多年没看到雪了。其实小时候是很讨厌雪天的，因为很怕冷，基本上别的小朋友玩雪的时候本人都是缩在家里的。最近却有点怀念，也不知道什么时候能再看到。

◆最近感觉公交司机似乎都特别浮躁，稍有什么事就炸毛，不耐烦、教训别人甚至出口成脏就差动手打人了。这种工作态度，真让人担心……

胧月

★印象里的韩国菜一直是“嘴里淡出个鸟来”，自从蹭了一顿本家（正宗与否不知），发现其原来竟然偏向东北菜系。想想也是，毕竟纬度和地域都那么邻近。话说餐馆也够厚道的，附送了一大堆小菜和怕是有几斤重的菜叶，按照日料份量来点菜的我被迫陷入浪费的自责中。

★近来起司蛋糕非常火，两个很著名的品牌瑞可爷爷和彻思叔叔俨然重演了上校爷爷和小丑叔叔的竞争情形。受好奇心驱使，我无聊去网上查了一下两家蛋糕的起源，rikuro这个名字的确起源于日本大阪，但本家的正名应该叫“rikuro叔叔”或“rikuro伯伯”，绝对不可能翻译成“爷爷”。而正宗的rikuro目前并未在国内开设分店，所以如果是受综艺节目影响去买，那就没必要了。喜欢它本身味道的人倒也不用在意这个。

库玛

●在截稿后发动毛老师和乌冬去吃了朝思暮想的下午茶自助。截稿前忙到连水都没有喝几口的在下疯狂地点饮料，理所当然地遭到了另外两位的鄙视。吃到下午茶时间快结束的时候本来想说再点一杯西瓜汁的，实在看不下去的毛老师怒吼了一声：“你闭嘴，不许点了！”诶……就算我撑得都要吐了你也不要这么简单粗暴地阻止我嘛……

●趁午休的时候享受了一把索尼的第三代头戴3D显示器，戴上之后就像置身于电影院一样，符合人体工学的设计也让人不会有负重感，真是各种高端大气上档次！不过毛老师试戴的时候老是说对不上焦，众人出谋划策了半天也无果，最后取下显示器，愣了一会儿的毛老师悠悠地说了句：“噢，原来是眼镜起雾了……”



马修

◆中午在打机室见证了库玛首次玩家用机，据她说以前连FC也没玩过。于是看着她戴索尼第三代3D头戴显示器打PS4的情景，不得不说：库玛大大的家用机起点太高了！

◆《重装机兵4》一来，原本悠闲的《口袋妖怪X·Y》的游戏生活一下变得时间紧张了……虽然这作没少买DLC的战车和人物，但一周目还是要新战车+新角色来体验全新的游戏的。

◆前几天编辑部组织去澳门，在乘车去新葡京的路上看到路边一大气古朴的建筑，掏出相机正要按快门，车已路过门口，上书“殡仪馆”……话说这殡仪馆也太融入生活区了，不过后来上网查了下这还真不是地段拥挤所致，而是和文化有关。而说到文化，这个融合了中国岭南和天主教两大中西文化的城市的确别有一番感觉。而美食节，去时带的300港币吃得一分没剩，味道还可以，不过价格略高。



▲路边的三种语言的地图，日文被本人中日结合地看成了“马力欧历史地区”……

咕噜（美编）

●最近备受关注的深圳机场T3航站楼将要启用了，里面的室内设计实在是让人很无语，很头疼。都不知道它美在哪里了？室内空间很低，又这儿那儿都是密密麻麻的孔眼……特别是那个莲蓬状的出风口，直戳密集恐惧症患者的命穴，完全无法直视。这样的天花就像有个大罩子盖着，让人喘不过气来。虽说是节能，但节能的方式也有很多种吧，也有很多采用双层玻璃的，那样空间也会通透清爽很多。对于这种室内设计我只想给0分。

阿鲁

■单位组织去澳门，顺便去参加了美食节，感觉比较坑。东西的味道只能说还行，不过那个价格实在是有些离谱，一份食物动不动就是几十块，那分量也仅够品尝，虽说花的是港币，但也禁不住这么折腾啊！

■美食节的场地在观光塔的对面，观光塔顶有全球最高的蹦极跳，之前AKB曾在这里做过节目，实地观察后发现——真的很高！当然，和高度一样高的还有蹦极跳的价格，具体多少钱就不明说了，反正就算我敢（表示勇气）跳，我也不敢（表示舍不得）去跳。

乌冬

◆之前买的AKB武道馆演唱会和MV集BD因为太忙都一直没时间看，眼看12月AKB巨蛋巡演的BD也快来了，这是要坑的节奏吗……

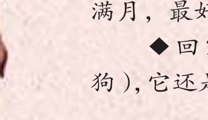
◆《高达EXVS FB》的发售日正好撞上除夕，虽然很想尽早玩到，可是又不想背沉重的老版PS3回家，而且家里的网络太差不能网战，实在很纠结。

◆《口袋妖怪X·Y》缓慢进行中，虽然目前已经在四天王门口，但由于想组个好点的队伍通关，所以又开始了漫长的孵蛋之旅，看来短时间内是通不了关了。

虫无兮

●最近终于补完了久米田〇治的《妄想改造人改藏》。看到结局的时候并没有太过惊讶，反而有种“啊，果然这种故事也就只能这样收尾了”的感觉。第一次见到这类结尾应该是在《闪灵二人组》的时候，一个开头平平淡淡的篇章突然间就变成了直达终点的大长篇，再在结局处把所有角色都刷了一遍。第二次觉得惊奇是在看《午夜凶铃》小说版的时候，一套四本看下来居然是类似《矩阵》那样的世界观。这种颠覆性的结局其实十分万能，故事写不下去的时候笔锋一转就收尾了，万一哪天有人气了还可以接着结局画番外篇。据说《再见绝望先生》也是这样的套路，待我收齐整套日文原版再慢慢从头看起。（虽然写了许多但没有什么实质性的信息，这都只是为了防止剧透。）

sienna（美编）



◆每次休年假回家总感觉时间过得特别得快，还没反应过来我的年假就离我而去了……

◆最近喜事特别得多，亲爱的小表妹满月，最好的朋友结婚，真开心。

◆回家看到了我的梦梦（我家的小狗），它还是一样的粘人，我去哪它就去哪，好久不见梦梦发现它越来越胖了，胖得一点也不像小鹿犬了，不知道的还以为它怀孕了呢，都怪老爸太宠它了，老是怕饿着它，每天都喂很多，现在都快成一个球了……



►以前瘦瘦的梦梦。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

11月底玩上《真・三国无双7&猛将传》的玩家，也要考虑一下自己12月要买什么了。其实平心而论，今年掌机上的圣诞商战气氛并不太热烈，《勇气原点 谨为续篇》和《最终幻想X/X-2 HD版》两款游戏素质自然有所保证，但并非原创新作；《众神的三角力量2》在11月底业已推出美版；说好的《雷电十一人》新作这次的推出日期与去年基本相仿，算是《雷电》迷安稳的年度圣餐。至于其他值得购买的作品，则基本徘徊于一线与二线之间，届时小编们也会选择其中素质较高的推荐给大家。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年11月					
28日	恶魔高校D×D	ハイスク―ルD×D	角川Games	AVG	6300日元
28日	初音未来 未来计划2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	6279日元
28日	初音未来 未来计划2（e商店下载）	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	5600日元
28日	假面骑士 旅行者战记	假面ライダ― トラベラ―ズ战记	NBGI	A・AVG	5480日元
28日	美食的俘虏 终极求生	トリコ アルティメットサバイバル	NBGI	ACT	5980日元
28日	美食的俘虏 终极求生（e商店下载）	トリコ アルティメットサバイバル	NBGI	ACT	5980日元
28日	难攻不落三国传 蜀与时之铜雀	难攻不落三国传 蜀と时の铜雀	Klon	RTS	5800日元
2013年12月					
4日	磷光圣枪（e商店下载）	磷光のランツェ	Amzy	ACT	1000日元
5日	勇气原点 谨为续篇	ブレイブリ―デフォルト フォ―ザ・シ―クウェル	Square Enix	RPG	4990日元
5日	进击的巨人 人类最后之翼	进击の巨人～人类最后の翼～	Spike Chunsoft	ACT	6090日元
5日	进击的巨人 人类最后之翼（e商店下载）	进击の巨人～人类最后の翼～	Spike Chunsoft	ACT	6090日元
5日	游戏王ZEXAL 激突！决斗嘉年华	游戏王ZEXAL 激突！デュエルカ―ニバル	Konami	TAB	4980日元
5日	雷电十一人GO 银河 超新星	イナズマイレブンGO ギャラクシ― ス―パ―ノヴァ	Level-5	RPG	5500日元
5日	雷电十一人GO 银河 超新星（e商店下载）	イナズマイレブンGO ギャラクシ― ス―パ―ノヴァ	Level-5	RPG	5500日元
5日	雷电十一人GO 银河 大爆炸	イナズマイレブンGO ギャラクシ― ビッグバン	Level-5	RPG	5500日元
5日	雷电十一人GO 银河 大爆炸（e商店下载）	イナズマイレブンGO ギャラクシ― ビッグバン	Level-5	RPG	5500日元
5日	机灵粉碎者	ガイストクラッシャ―	Capcom	ACT	4990日元
5日	吃豆人世界	パックワ―ルド	NBGI	ACT	4980日元
5日	吃豆人世界（e商店下载）	パックワ―ルド	NBGI	ACT	4980日元
12日	智龙迷城Z	パズドラZ	Gungho	PUZ	4400日元
12日	智龙迷城Z（e商店下载）	パズドラZ	Gungho	PUZ	4000日元
12日	家乡物语	HOMETOWN STORY	Level-5	SLG	4800日元
26日	塞尔达传说 众神的三角力量2	ゼルダの传说 神々のトライフォ―ス2	Nintendo	A・AVG	4800日元
26日	塞尔达传说 众神的三角力量2（e商店下载）	ゼルダの传说 神々のトライフォ―ス2	Nintendo	A・AVG	4800日元
2013年内					
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
2014年1月					
30日	斗神都市	斗神都市	Image Epoch	RPG	6279日元
2014年2月					
6日	勇者斗恶龙怪兽篇2 伊鲁和露卡的不可思议之钥	ドラゴンクエストモンスタ―ズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键	Square Enix	RPG	5490日元
6日	勇者斗恶龙怪兽篇2 伊鲁和露卡的不可思议之钥（e商店下载）	ドラゴンクエストモンスタ―ズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键	Square Enix	RPG	5490日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块（e商店下载）	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
13日	魔笛 新世界	マギ 新たなる世界	NBGI	A・RPG	5980日元
13日	魔笛 新世界（e商店下载）	マギ 新たなる世界	NBGI	A・RPG	5980日元
13日	A列车行进3D	A列车で行こう3D	Artdink	SLG	6090日元
20日	黑子的篮球 迈向胜利的轨迹	黒子のバスケ 胜利へのキセキ	NBGI	类型未定	5980日元

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年11月					
28日	幸运日记+	your diary+	Alchemist	AVG	7140日元
28日	向日葵教会与漫长的暑假 特别假日	向日葵の教会と长い夏休み -extra vacation-	Kero Makura	AVG	6279日元
28日	向日葵教会与漫长的暑假（PS商店下载）特别假日	向日葵の教会と长い夏休み -extra vacation-	Kero Makura	AVG	5229日元
2014年1月					
23日	金色琴弦3 另一片天空 神南篇	金色のコルダ3 Another Sky feat. 神南（じんなん）	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年11月					
28日	真・三国无双7&猛将传	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
28日	真・三国无双7&猛将传（PS商店下载）	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	6300日元
28日	斯坦因之门 线形拘束的树状图	シュタインズ・ゲ-ト 线形拘束のフェノグラム	5pb.	AVG	7140日元
28日	白色相簿2 幸福的前方	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側	Aquaplus	AVG	4980日元
28日	白色相簿2 幸福的前方（PS商店下载）	ホワイトアルバム2 幸せの向こう側	Aquaplus	AVG	3900日元
28日	半罪少女 诱惑	クリミナルガ-ルズ INVITATION	日本一Software	RPG	6090日元
28日	半罪少女 诱惑（PS商店下载）	クリミナルガ-ルズ INVITATION	日本一Software	RPG	5000日元
28日	日本职业麻将联盟公认 再来20倍！ 提升麻将水平的方法 初中级者篇	日本プロ麻雀连盟公认 もっと20倍！ 麻雀が强くなる方法 ~初中级者编~	加贺Create	TAB	3990日元
28日	日本职业麻将联盟推荐 精研麻将 挑战职业女雀士 彻万女神特别版	日本プロ麻雀连盟推荐 とことん麻雀！ 女流プロに挑战！ 彻万女神スペシャル	加贺Create	TAB	3990日元
2013年12月					
19日	真・高达无双	真・ガンダム无双	Koei Tecmo Games	ACT	6980日元
19日	龙之信条 任务	ドラゴンズドグマ クエスト	Capcom	ACT	免费
19日	失忆症 V版	AMNESIA V Edition	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram	NBGI	ACT	5980日元
19日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	薄樱鬼 镜花录（PS商店下载）	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2800日元
26日	最终幻想X HD版	ファイナルファンタジ-X HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想X HD版（PS商店下载）	ファイナルファンタジ-X HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	最终幻想X-2 HD版	ファイナルファンタジ-X-2 HD	Square Enix	RPG	3990日元
26日	最终幻想X-2 HD版	ファイナルファンタジ-X-2 HD	Square Enix	RPG	3600日元
26日	《最终幻想X/X-2 HD版》合集包	ファイナルファンタジ-X/X-2 HDリマスタ- TWIN PACK	Square Enix	RPG	7140日元
26日	《最终幻想X/X-2 HD版》合集包（PS商店下载）	ファイナルファンタジ-X/X-2 HDリマスタ- TWIN PACK	Square Enix	RPG	6400日元
2013年内					
未定	英雄战姬	英雄*战姬	5pb.	SLG	售价未定
2014年1月					
23日	歌组575	うた组み575	SEGA	PUZ	7350日元
23日	歌组575（PS商店下载）	うた组み575	SEGA	PUZ	6500日元
23日	龙珠Z Z之战	ドラゴンボ-ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	龙珠Z Z之战（PS商店下载）	ドラゴンボ-ルZ BATTLE OF Z	NBGI	ACT	6480日元
23日	东京新世录 作战深渊	东京新世录 オペレ-ションアビス	Cyberfront	RPG	6090日元
30日	魔界战记4 回归	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	6279日元
30日	魔界战记4 回归（PS商店下载）	魔界战记ディスガイア4 Return	日本一Software	S・RPG	5000日元
30日	蔷薇少女 世界转动	ロ-ゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ-ヴェルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
30日	蔷薇少女 世界转动（PS商店下载）	ロ-ゼンメイデン ヴェヘゼルン ジ-ヴェルト アップ	5pb.	AVG	6300日元
30日	圣诞之吻 收藏版	アマガミ （エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
30日	圣诞之吻 收藏版（PS商店下载）	アマガミ （エビコレ＋）	角川Games	SLG	5040日元
2014年2月					
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	噗哟噗哟对俄罗斯方块（PS商店下载）	ぷよぷよテトリス	SEGA	PUZ	5229日元
6日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
6日	超级女主角战记（PS商店下载）	超ヒロイン战记	NBGI	S・RPG	7480日元
27日	影牢 暗黑公主	影牢 ダ-クサイド・プリンセス	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
27日	瓦尔哈拉骑士3 黄金版	ヴァルハラナイツ3 GOLD	Marvelous AQL	RPG	5229日元

真・三国无双7&猛将传

11.28 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6980日元 PSV 期待度





厚道的合集版让PSV玩家也能体验非冷饭的掌机版《35》了，《357》新增了人气角色和属性克制系统，高级装备的拿法也更有乐趣。《猛将传》则在此基础上添加了吕布军剧情模式，同时强化了将星模式的耐玩度，并为自由模式追加了任务系统，同时玩家也可以挑战各种击破任务，耐玩度毋庸置疑。

雷电十一人GO 银河 超新星・大爆炸

12.5 ◆Level-5◆RPG◆5500日元 3DS 期待度





系列最新作的舞台来到了宇宙，代表地球方面出战的队员中大部分都是陌生面孔。这些人虽然都拥有特殊的能力，但却是重来没有接触过足球的门外汉，他们将在松风天马的带领下逐渐发挥潜能，为保卫地球做出贡献。游戏新追加了“野兽之力”，可以期待全新的强化系统会给游戏带来怎样的变化。

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会 11.13～11.14

暴走自行车DX2 银河





塞尔达传说 众神的三角力量2

《塞尔达传说 众神的三角力量2》制作人青沼英二恶搞宣传视频



PSV官方模拟器 PocketStation介绍影像



游戏展望台



- 撕纸大冒险
- 超级女主角战记
- 魔界战记4 回归
- 磷光圣枪
- 机灵粉碎者
- 进击的巨人 人类最后之翼



新动一刻



- 苍蓝钢铁的琶音
- 悠哉日常大王



新作特搜队



- 重装机兵4
- 月光歌姬



劲作直击

- 噬神者2



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《塞尔达传说 众神的三角力量2》制作人青沼英二恶搞宣传视频中，追逐青沼英二的外国人有几个人？

A.一个　　B.两个　　C.三个



PSP-2000/3000保护套 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2013年12月13日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第216辑上公布，敬请关注。

特等奖




1名 任天堂原厂马里奥主题扑克

二等奖

2名 卡登仕PSP海绵包



3名 卡登仕3DS/NDSi海绵包

《掌机王SP》第212辑中奖名单

一等奖1名：任天堂纪念T恤

佛山市	严冠锋

二等奖2名：任天堂俱乐部游戏周边

上海市	盛叙东
北京市	张剑

三等奖 3名：掌机周边

大理市	黄宇洋
长乐市	林晖
贵港市	韦禄丰

《掌机王SP》第212辑DVD问答—中奖名单



3名

PSP-2000/3000型保护套

南京市	陈绍楠
天津市	兰书涵
南宁市	卢尚拓

答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



214辑读者回函表

姓名______ 昵称______ 年龄______ 性别______ 职业______

地址______ 省______ 市（县）______ 区______

______

邮编:______

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：______

喜欢的游戏：______

Email：______

电话：______ QQ：______

想说的话：______

照片(大头贴)&自画像

你购买游戏书刊时较为重视的有（可多选）

□封面 □自己准备购买的游戏的情报量 □自己已经购买的游戏的情报量

□介绍的作品数量 □新作情报 □游戏回顾 □专区 □业界新闻 □其他

选择其他的可详细说明：______

希望看到哪些专题企划内容？______

希望看到哪些攻略或特快？______

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

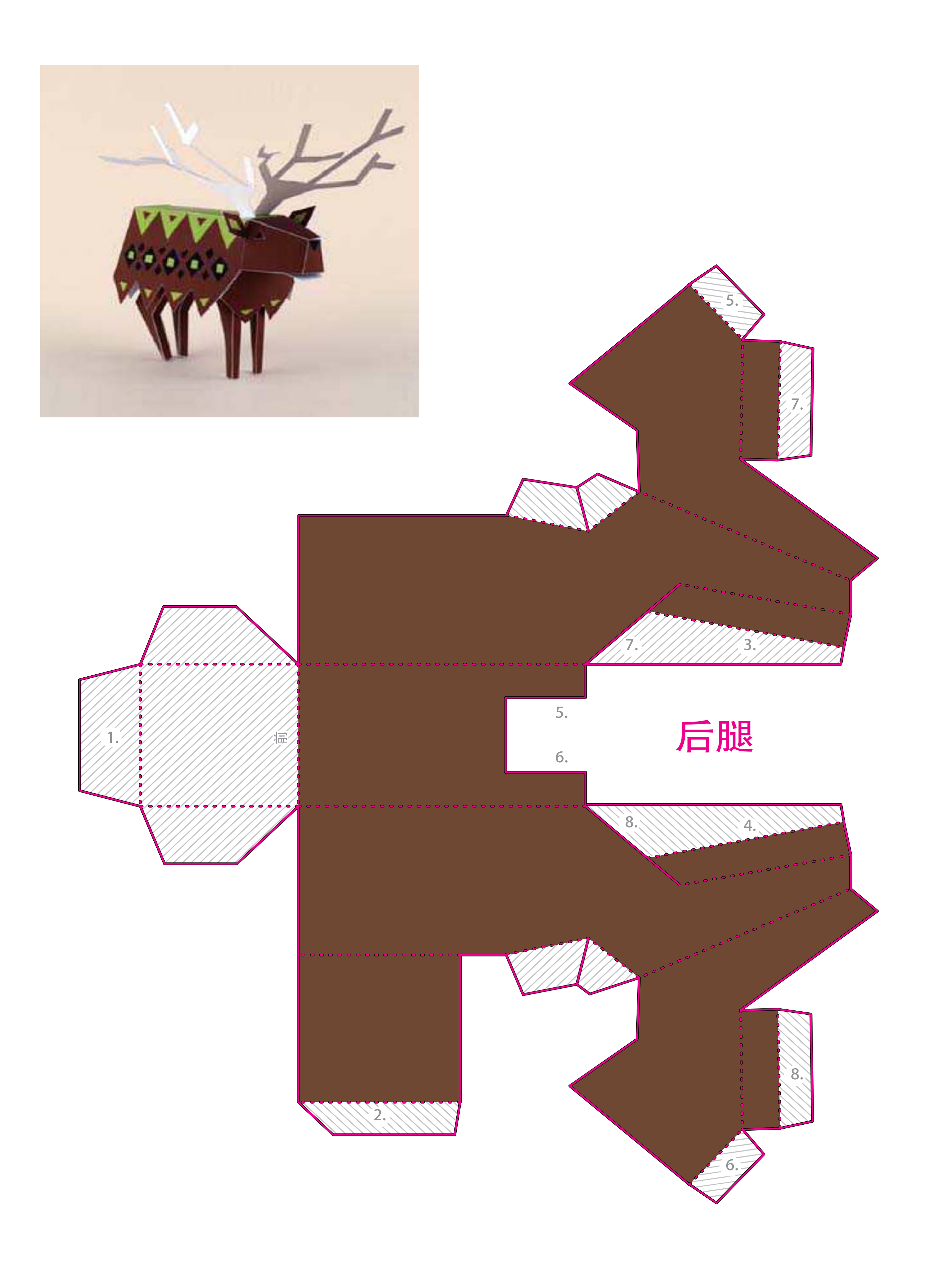
你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

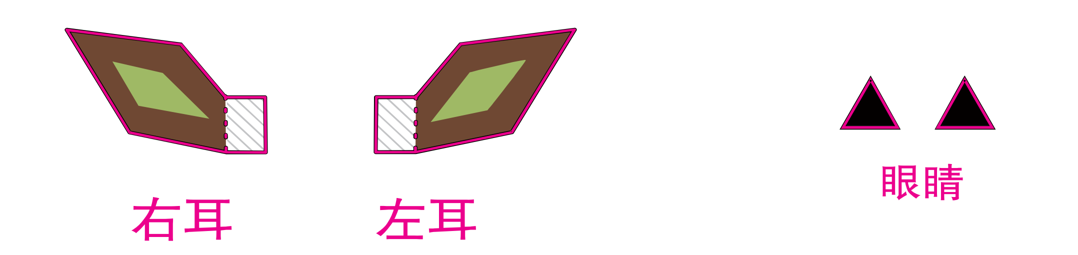
只要在2013年12月13日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封三。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：一个　□B：两个　□C：三个



5.
7.
7.
3.
1.
前
5.
6.
后腿
8.
4.
8.
2.
6.

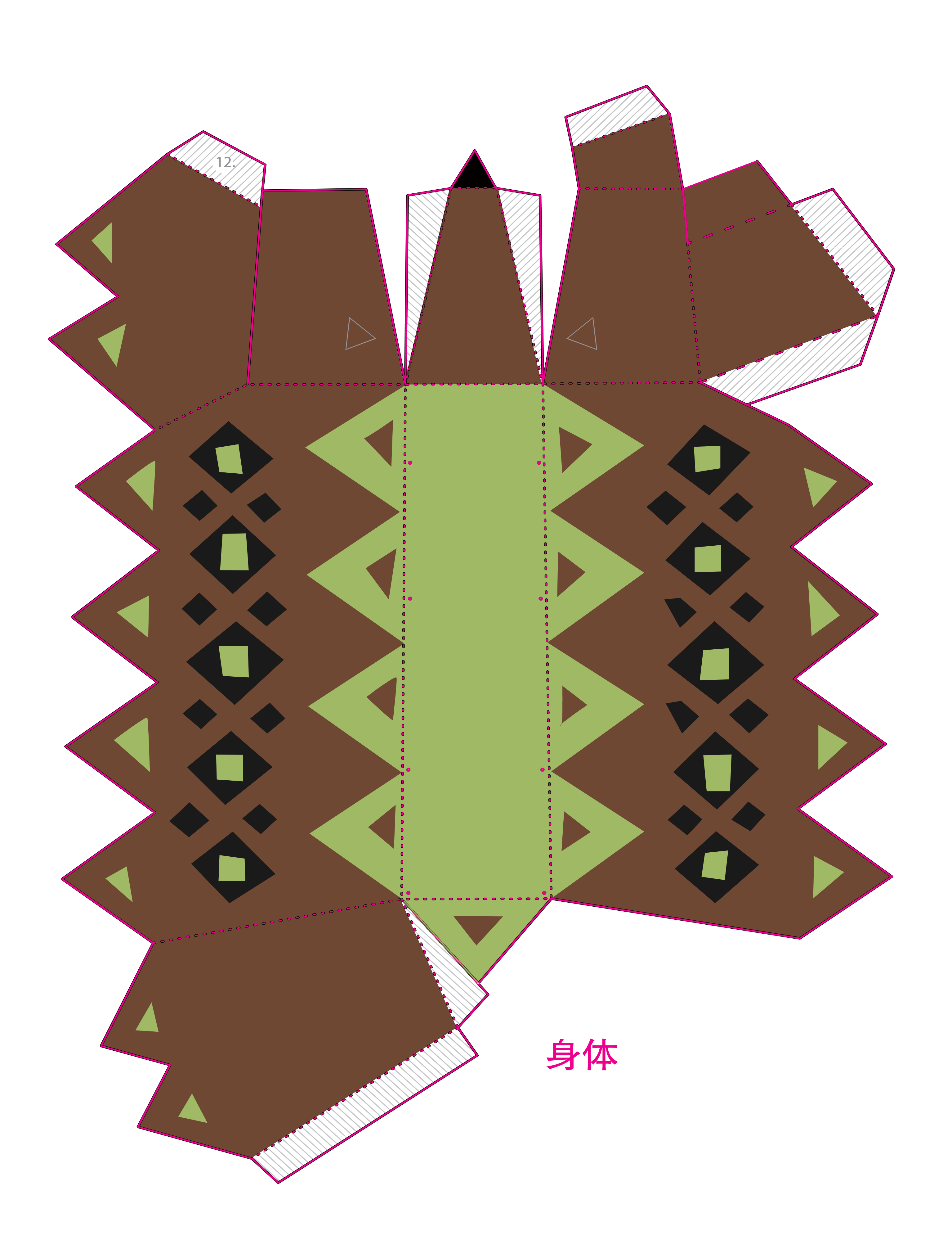


10.
10.
10.

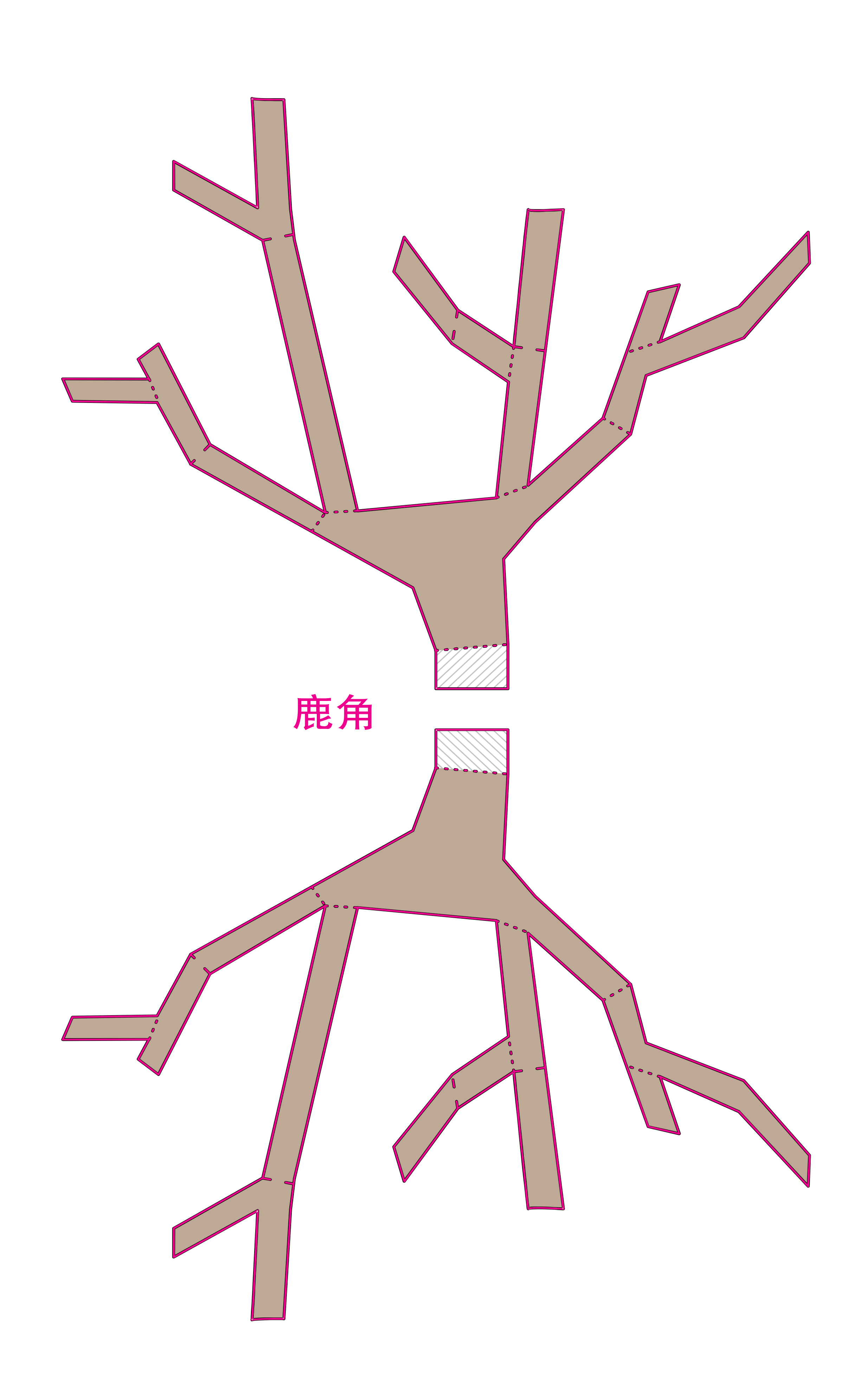
9.

前腿

11.
11.
11.



身体


鹿角



2013年度游戏大赏活动筹备中，更多详情请关注近期上市的《游戏机实用技术》和下辑《掌机王SP》

口袋玩家 VOL.72

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、周边、卡片、小说……

研究所

《口袋妖怪 X · Y》后续研究（1）

连锁闪光、6V 极品孵蛋心得、全道具资料……

研究所

《口袋妖怪 X · Y》战术系统探究——MEGA进化PM初步浅析

以第六世代《X · Y》登场的 MEGA 精灵做主角，来做第一手的全面分析！



电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

研究所

口袋妖怪详尽分析——新御三家登场

《口袋妖怪详尽分析》第六世代篇章全面开启！本辑全面分析重铠鼠、魔法狐和上忍蛙这御三家。

口袋漫画

口袋妖怪四格学园

以《黑 · 白》精灵为主角演绎的新的四格小故事连载开始！

2013年12月7日 全国上市





超值赠品
泽尼亚斯擦屏贴

掌机王SP 《怪物猎人 4》完全狩猎攻略本

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

实用与收藏兼备的《MH4》攻略宝典
大16开240页+影像DVD光盘





光盘内容

《怪物猎人4》新手指南
挑战新怪物
《MH4》四格剧场

已上市
各地报刊亭销售中

系统全解析

从角色创造到深度挖掘要素，向你解析系统的方方面面。

怪物实战打法

详实的怪物讨伐攻略，即使菜鸟也可成为高手。

装备全资料

武器派生表、防具资料表、装饰品资料表，走到哪查到哪。

全任务攻略

村任务、集会所任务、斗技大会、公会任务、下载任务一个不漏。

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：14元